
Ys
the OATH in FELGHANA
イース ～フェルガナの誓い～
PLAYING MANUAL



この地を蹂躙せし
海から来たりし存在の記憶—

刻が全てを消し去ろうとも
後世の平穏を願いてここに遺す。

邪悪なる瘴気の渦、
生あるものを惑い狂わし
魔をこの世に生み起こす。

暴虐なる力は破壊のみを語り
精霊の王達をも従属せしめる。

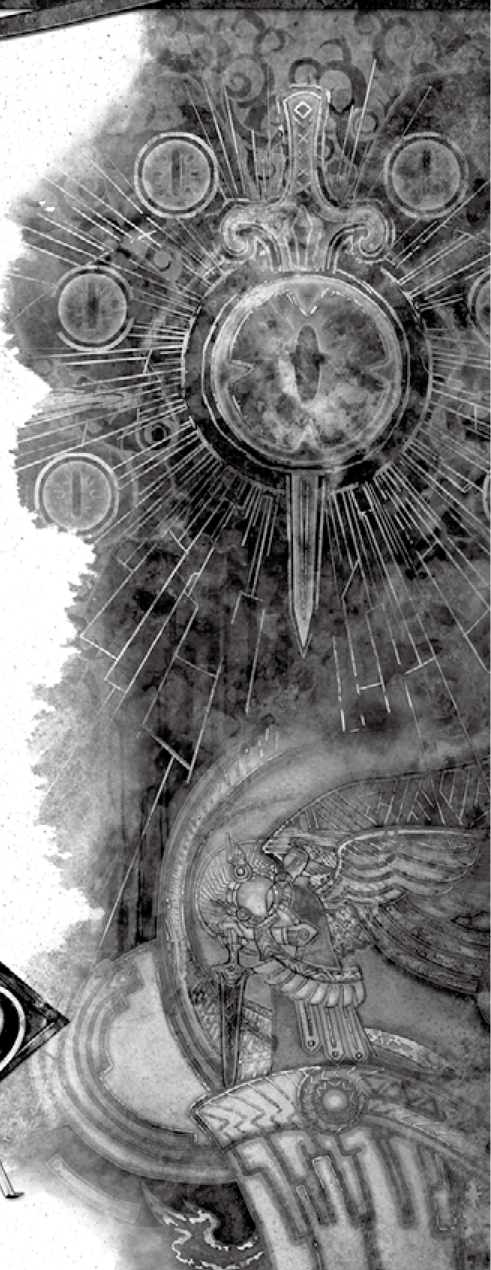
あまたの精霊は朽ち果て
フェルガナの大地は穢れ堕つ。

人の業より生まれし忌まわしき存在。

その名は—ガルバラン—

Ys -The Oath in Felghana-
PLAYING MANUAL

CONTENTS





CHARACTER

登　場　人　物　紹　介

Adol Christin

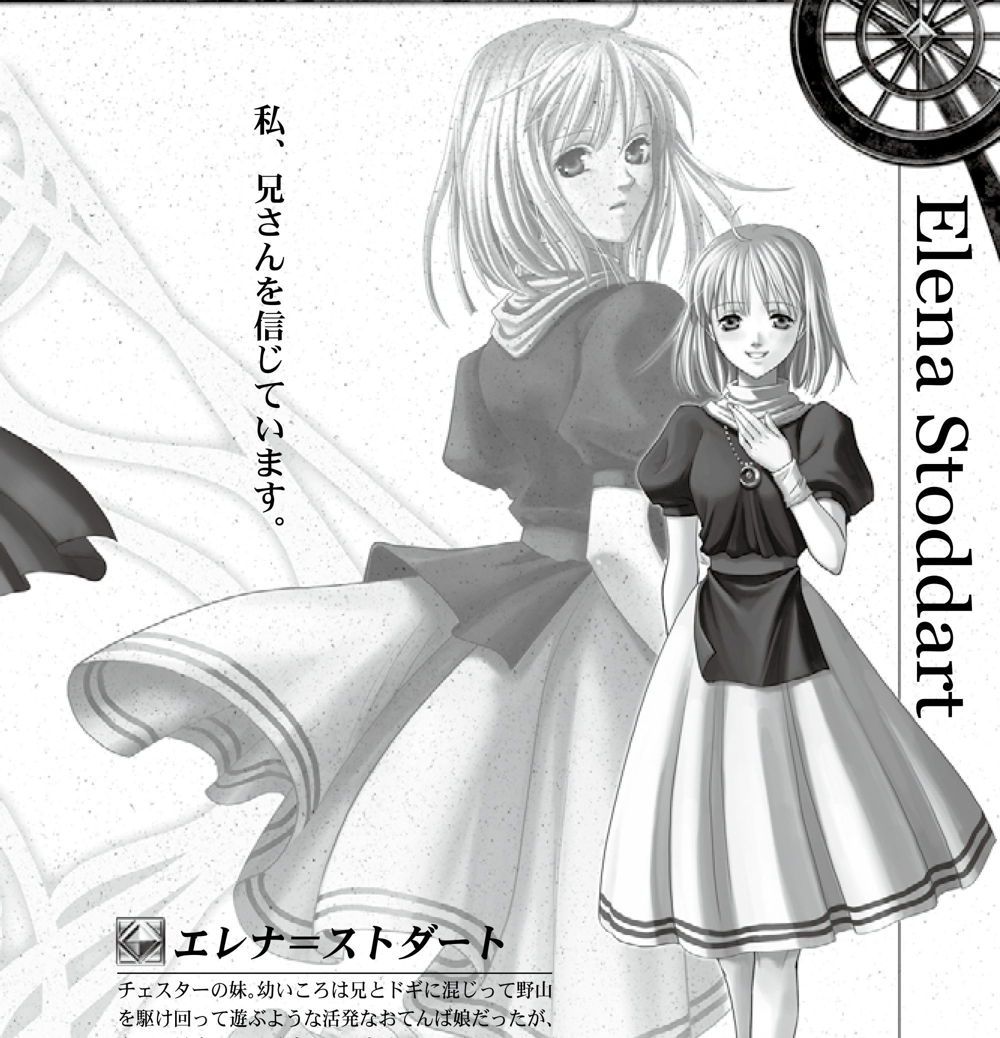


アドル＝クリスティン

燃えるような赤毛と、澄んだ黒い瞳をした青年。生まれついての冒険家で、いつも新しい世界と冒険に対する好奇心を抱いている。親友のドギとともに各地を旅していたが、ドギの故郷に関する不吉な噂を耳にして、フェルガナ地方を訪れる。

Elena Stoddart

私、兄さんを信じています。



エレナ=ストダート

チェスターの妹。幼いころは兄とドギに混じって野山を駆け回って遊ぶような活発なおてんば娘だったが、今では見違えるほど娘らしく成長している。
可憐な外見ながらも、その内には激しいものを秘めており、時折、周囲を驚かせるほどの行動力を見せる。気立てがよく、働き者で、町の人々から愛されている。

Chester Stoddart

言ったはずだ。
邪魔するものは容赦しないと。



チェスター=ストダート

ドギの幼なじみ。孤児となっていたところを、妹のエレナとともにレドモントの町長エドガーに引き取られ、宿屋で働くドギと知り合う。半年前、フェルガナ地方に異変が起きた後にレドモントの町から姿を消す。

ドギ

Dogi

アドルの相棒。元盗賊だが義理人情に厚く、お人よし。腕っ節が強く、豪快な性格。エステリアでアドルと出会って以来、ともに旅を続ける。フェルガナ地方にあるレドモントの町で少年時代を過ごすが、八年前に旅立つ。旅先でフェルガナ地方の異変を聞き、アドルとともに久々の故郷を訪れる。





この…大バカ野郎がああっ…。

Character



エドガー *Edgar*

レドモントの町を代表する責任者。交易や採石業など町の運営を取りまとめ、皆に頼りにされている有能な町長。孤児となった幼いチェスターとエレナを引きとった人物。



デュラーン *Dularn*

採石場でアドルの前に姿を現す謎の魔道師。何者かの命で動いているようだが、その目的は不明。



ベルハルト *Berhard*

ドギに格闘技を、チェスターに剣を教えた。かつてはガルマン地方で傭兵として活躍し、英雄と称えられたほどの人物。



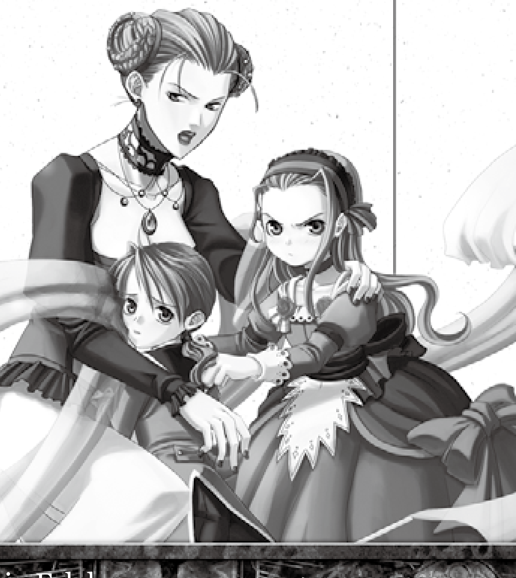
ニコラス司教 *Nicolas*

威厳のある物腰と風格を持ち合わせた星刻教会の司教。フェルガナの人々に尊敬される人格者であり、領主に対しても毅然とした態度をとる。三年前までは、レドモントの礼拝堂で神父を務めていたが、現在はバレスタイン城の礼拝堂でフェルガナ教区を統括する。



マクガイア *McGuire*

ロムン出身の貴族で、フェルガナ地方の領主。二十年前、ロムン皇帝からフェルガナ地方に封ぜられた。中央への対抗意識から壮麗なバレスタイン城を建造する一方、不当な重税や労役を課すなどして住民との間に対立が続いている。



エリザベータ、アリーセ&クリストフ

エリザベータはマクガイアの妻。優雅な物腰の貴婦人で、誰に対しても礼儀正しい。夫とフェルガナの民との対立に心を痛める。

マクガイアの娘アリーセは、領主の娘として甘やかされて育ったため、プライドが高く気が強い面もあるが、根は素直。その弟のクリストフはおっとりした性格で、いつも気の強い姉の後をついて回っているような少年。

Elisabetha&Alice&Christof



ILLUST GALLERY



WORLD

世界設定

The World





フェルガナ地方

エウロペ北部、グリア地方とガルマン地方の間にある土地。四方を山脈と遠浅のシエナ湾に囲まれているため大きく発展はしなかったが、「ラバール鉱」と呼ばれる良質な鉄鉱石の産出などで、ささやかながらも堅実な暮らしが保たれてきた。

二十年前、ロムン貴族であるマクガイア伯爵が領主として封ぜられたことで住民との間に摩擦が起きている。ロムンの国教である星刻教会の教えが定着し、各地に礼拝堂が建てられ、住民の信仰も篤いが、独自の精霊信仰や勇者と魔王の伝説が今も語り継がれている。


Genos Island
ジェノス島
Valestein Castle
バレスタイン城
The Gulf of Ciena
The Illburns Ruins
イルバーンズ遺跡
Tigray Quarry
ティグレー採石場
N
W
E
S
Felghana
～フェルガナ地方～

Redmont Town



レドモント

レドモントはフェルガナ地方の中心地であり、古くから採掘と交易で栄えてきた町だ。
この地方には特産の品物がたくさんあるのだが、中でも珍重され、レドモントを訪れる各地の商人たちに人気があるのは、ティグレー採石場で採れる鉱物ラバールである。この鉱物の発見とともに、レドモントの発展が始まったと言っても過言ではない。男たちの大半は、ティグレー採石場で働いている。
町はヤール川のほとりに位置しており、ただ一つの入り口を除いては、丈夫な石造りの壁に囲まれている。入口は川に面しているので、町に入るためには、橋を渡っていくしかない。
町の治安を守るため、入口には検問所が設けられている。レドモントで商取引をするためには、ここで許可証を発行してもらわなくてはならない。チェックはかなり厳しく、詐欺まがいの商売をするもの、いわゆる悪徳商人に許可証が与えられる見こみはほとんどないだろう。
レドモントは、その町並みの美しさと、住民の気立てのよさには定評がある。
一度は訪れてみる価値のある町だ。

レドモントの住人達

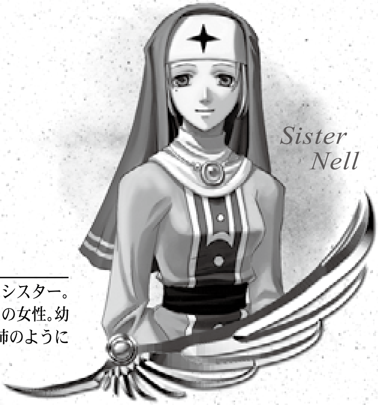
ピエール神父

星刻教会の若き神父。三年前にレドモントの町に赴任してきた。ニコラス司教を尊敬しており、彼のようになりたいと頑張っている。熱心ではあるが、若さゆえの失敗も多く、頼りない一面もある。

Father Pierre



Sister Nell



シスター・ネル

レドモントの礼拝堂に勤めるしっかり者のシスター。落ち着いた雰囲気と慈愛に満ち溢れた大人の女性。幼い頃から知るストダート兄妹からは、実の姉のように慕われている。

Margo



マーゴ

レドモントの宿酒場を切盛りする肝っ玉女将。豪快さと共に独特の包容力を持った母親的存在で、住み込みで働いていたドギの面倒を良く見ていた。

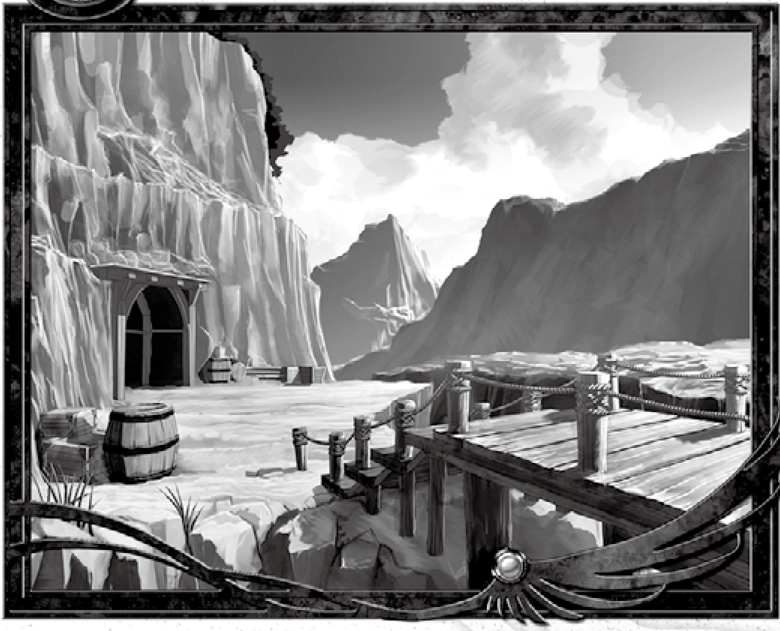
Adonis & Cynthia



アドニス＆シンシア

アドニスは武器防具屋の主人兼、鍛治職人。プライドが高く、気に入った者しか相手にしない。その分腕は確かで、フェルガナでも有名な武器屋。昔からこの地に店を構え、代々ラバール製の武具を造っている。
シンシアは武器防具屋の販売担当。アドニスとは逆に、明るく愛想の良い女性。実はアドニスの従妹らしい。品物の目利きとしても秀でており、精霊アイテムに関しても詳しい。

Tigray Quarry

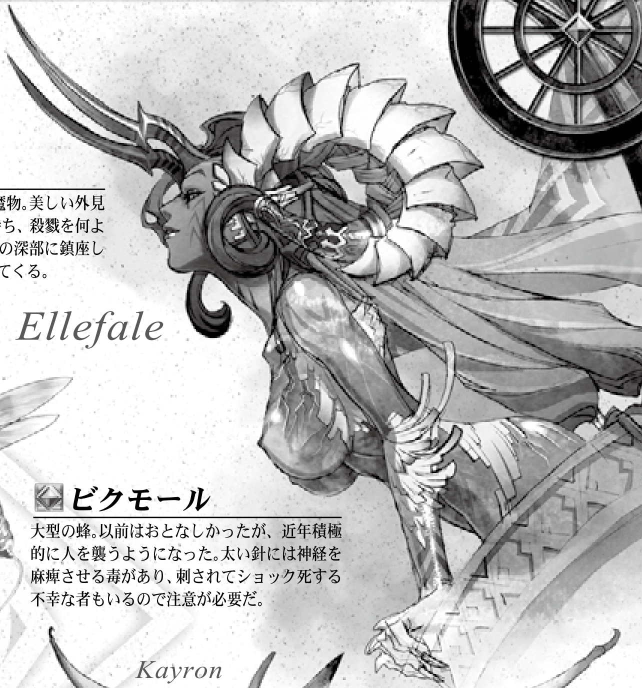


ティグレー採石場

ティグレー採石場は、レドモントの町の東に位置する荒涼とした岩山にある。
長い間、何の価値もない岩山と思われていたが、ある日ラバールという鉱物が発見された。
ラバール鉱は極めて良質な鉄鉱石で、鍛え方によって硬度が変わることから《成長する鋼》とも呼ばれている。特に、剣や鎧、楯は、その強度と美しさで有名だが、これらを作るには莫大な手間と時間がかかるので、数も少なく高価だ。
ラバール鉱はレドモントを大きく発展させ、今では町と採石場は切っても切れない関係になっている。採石場はレドモントの町の責任者エドガーによって管理されている。
鉱石はまだまだ地下に豊富にあると推測されており、坑道は地下深くのびている。坑道は途中で二股に分かれているが、左半分の坑道は鉱石を掘りつくしたために現在閉鎖されており、責任者の許可がなければ立ち入ることはできない。
かつて、閉鎖された坑道の奥で、生きているかのような鉱物が発見されたことがあるとも言われているが事実のほどは明らかではない。

エルフェール

翼を持った美しい女性の姿をした魔物。美しい外見とは裏腹に、邪悪で残酷な性質を持ち、殺戮を何よりも好む。普段は彫像の姿で採石場の深部に鎮座しており、侵入者があると襲い掛かってくる。



Ellefale



Bicmole

ビクモール

大型の蜂。以前はおとなしかったが、近年積極的に人を襲うようになった。太い針には神経を麻痺させる毒があり、刺されてショック死する不幸な者もいるので注意が必要だ。



Kayron

ケイロン

翼を広げると２m近くにもなる巨大なコウモリ。頭のコブが発達しすぎたため視界が狭く、超音波を発して周囲の気配を察知する。

ラデル

ゴブリンの一種。遠い昔に人間との争いに敗れ、絶滅したと考えられていた種族だが、地下深くで生きのびていたようだ。人間を激しく憎んでおり、人間を見ると、棍棒を振り上げて襲いかかってくる。



グルムス

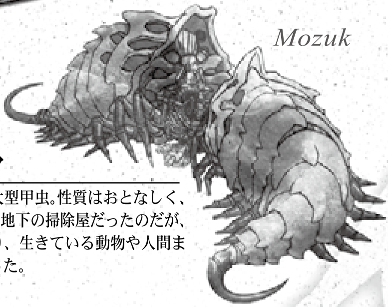
Gulms

６本足であるが、クモの仲間。巣は作らず、普段は天井などに張り付いている。獲物を見つけると、毒をもった糸で攻撃してくる。



Radel

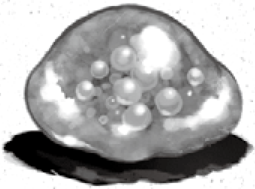
Tigray Quarry



Mozuk

モズク

地下に生息する大型甲虫。性質はおとなしく、腐った肉をあさる地下の掃除屋だったのだが、最近攻撃的になり、生きている動物や人間まで襲うようになった。



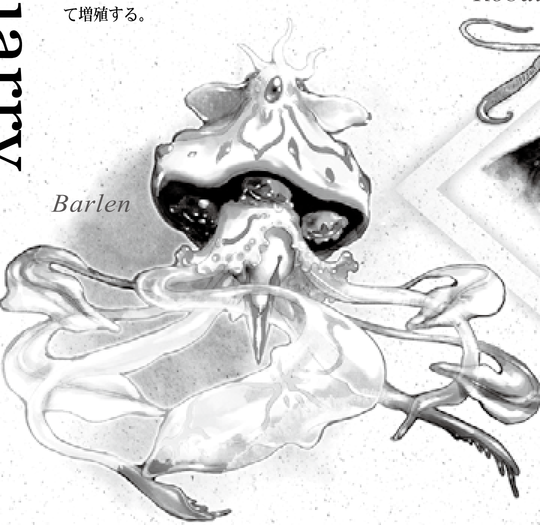
フォーゼン Fozen

スライム状の生物。通常は数体が共生しており、中心に浮かぶ玉の一つ一つが本体らしい。時々分裂して増殖する。

Robal



Barlen



ローバル

食虫植物の変異体。振動によって周囲の気配を感じ取り、触手を伸ばして獲物を捕らえる。思わぬところに身を潜めていることがあるので注意。

バーレン

クラゲのような姿をした謎の浮遊体。まるで水中を泳いでいるかのように、空中を飛んでいる。高空を漂いながら敵に電撃を浴びせる。



ゲルド Geld

性質は凶暴この上なく、動くものを見かけると攻撃せずにはいられない子鬼の仲間。暗闇の中でも目がきき、出し入れ自由な鋭く長い爪で攻撃してくる。



Istersiva

イスターシバ

長い年月を経て生命の宿った鉱物。どのようにして鉱物に生命が宿るようになったのかは謎に包まれているが、フェルガナ各地に残る道祖神と何らかのかかわりがあるようだ。



ILLUST GALLERY

The Illburns Ruins



イルバーンズ遺跡

レドモントの町の北東には活火山がある。活火山といっても、長い間鎮まりかえっており、作物等に被害を与えるようなことはなかったのだが、一年ほど前から火山活動の兆候を見せている。
この火山の西側、うっそうとした森に囲まれて存在しているのがイルバーンズと呼ばれる古代遺跡だ。この遺跡は、かつてフェルガナに存在した邪神信仰の祭祀場と考えられている。
現在でも、遺跡の全貌は明らかになってはいない。それというのも、財宝探しの目的や探究心から遺跡に向かった者で、無事に戻ってきた者はほとんどいないからだ。イルバーンズは周辺の住民にとって、立ち入るべきではない禁断の土地なのである。
遺跡について、わずかに分かっていることといえば、遺跡の地下には広大な溶岩流があるということである。遺跡を築いた者たちは、その中へ生贄を捧げていたらしい。
生存者の話を信じれば、遺跡には人を見ると襲ってくる危険極まりない怪物たちがひしめいているという。



シグルド *Sigled*

山犬の頭を持った獣人の一族。はるかな昔、遺跡を守るために邪神の祭司たちによって作り出された種族だといわれている。侵入者を発見すると、ムチを振り回しながら攻撃してくる。



Eager

イーガー

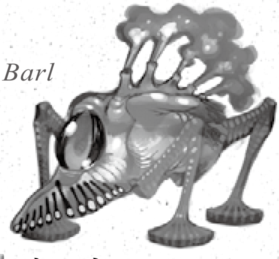
邪神の祭司達が異界から召喚したといわれている魔物。その名の通り貪欲で、巨大な口と炎をまとわりつかせた体で獲物を求めて飛び回っている。



Fazle

ファズル

元は夜行性のふくろうだが、フェルガナの異変後日中にも活動するようになった。非常に視力がよく、かなり離れた場所からでも獲物を見つけて飛んでくる。



Barl

バール

邪神の祭司達が異界から召喚したといわれている魔物。振動によって生き物の気配を感知することができ、敵を見つけると三本足で飛び掛ってくる。



Seean

シーアン

イルバーンズの遺跡は、かつては邪神を祀る神殿であったと推定されている。当時、神殿内で邪神に仕えていた祭司のなれの果てがシーアンだ。邪神の祭司たちは自ら望んで邪神の力を取り込み、魔物へと変貌した。空間移動で敵を幻惑し、離れた場所から魔法弾を撃ってくる。

The Illburns Ruins

ギルン

煮えたぎる溶岩の中から生まれたとされる火竜。全身が燃えさかる炎で覆われており、翼の必要もなしに空中を飛び回る能力を持っている。



Guilen

ガルグ

陸ガニの突然変異種らしい。巨大なハサミを持ち、全身が鉄のような堅い殻で覆われている。その身は食すと美味らしい。



Gulg

ギューム

ホヤのような不思議な生物。動くことはできないが、接近するものがあると突起のような部分から爆発物を巻きちらす。



Gewme

ゾウン

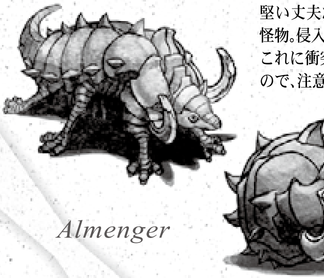
溶岩地帯に生息する謎の生物。体内は高圧のガスで満ちており、体が大きく膨れ上がっている。元は遺跡にいた異界生物が溶岩地帯に住み着くようになったものだといわれている。



Zown

アルメンガー

堅い丈夫な殻に背中を包まれた巨大なアルマジロの怪物。侵入者を見つけると、猛スピードで突進してくる。これに衝突することは、鉄球に衝突するようなものなので、注意が必要。



Almenger



Kelzarl

ケルツァール

溶岩地帯に適応した怪鳥ツァールが成長したもの。溶岩地帯で長く生きるうち、体に火の精が取り付いて炎に対する耐性ができたとも言われている。体から炎を撒き散らしながら飛び回り、周囲を焼き尽くす。



Gyalva

ギャルバ

溶岩地帯にある大空洞に住む飛竜。もともとは火山の守護神だったともいわれている。自らの縄張りに侵入するものがあると、容赦なく口から炎を吐き出して攻撃してくる。

The Elderm Mountains



エルダーム山脈

レドモントの町の北に連なってそびえる山脈。山の頂上から中腹にかけては、はるか昔から今に至るまで一度も溶けたことがない万年雪に覆われている。フェルガナ地方の気候が温暖であり、一年中季節の変化がないことを考えれば、エルダーム山脈がどれほど高い山々であるかがわかるだろう。

その荘厳な外見ゆえか、あるいはまた他に理由があるのかはわからないが、エルダーム山脈は古代の精霊信仰において、霊峰として崇められてきた。

およそ人が住むには適していない場所であるが、町の人々によると、山の中ほどに、一人の隠者が小さな山小屋を建てて住んでいるという。

安易な気持ちでこの山々に登ってみようなどとは考えないことだ。険しい断崖が続く上に、ひどい寒さとも闘わなくてはならない。ちゃんとした装備をしていかないと、凍傷や凍死をまぬがれることはできないだろう。

ハリック Halick

以前はおとなしい性質で、土の中にもぐって隠れていることが多かった。しかし、最近は攻撃的になり、人が近づくと土の中から飛び出して襲い掛かってくる。



Ilba



イルバ

霊峰エルダーム山脈によって育まれた岩の精。体は岩によって構成されており、中心部分には紅い大きな目が隠れている。この目がどうやら本体のようだ。侵入者を嫌い、洞窟内に立ち入る者があると、冷気を放って攻撃してくる。

Ligaty



サレーダ Salada

イルバと同系統の鉱物生命体。敵の接近に気づくと、回転しながら執拗に追い回す。体内にラバール鉱を多く含んでいる。



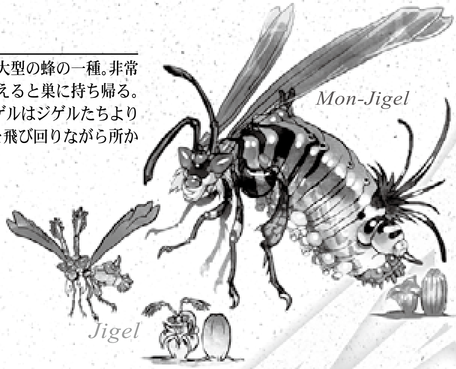
リガティ

美しい女の上半身を持つが、その性質は残忍、かつ貪欲である。美しい見かけの姿に油断してはならない。肉食のリガティにとって、人間はおいしそうな獲物の一つでしかないのだ。

The Elderm Mountains

ジゲル

エルダーム山脈に住む大型の蜂の一種。非常に攻撃的で獲物を捕らえると巣に持ち帰る。女王蜂であるモン・ジゲルはジゲルたちよりも一回り巨大で、高空を飛び回りながら所かまわず卵を産み落とす。





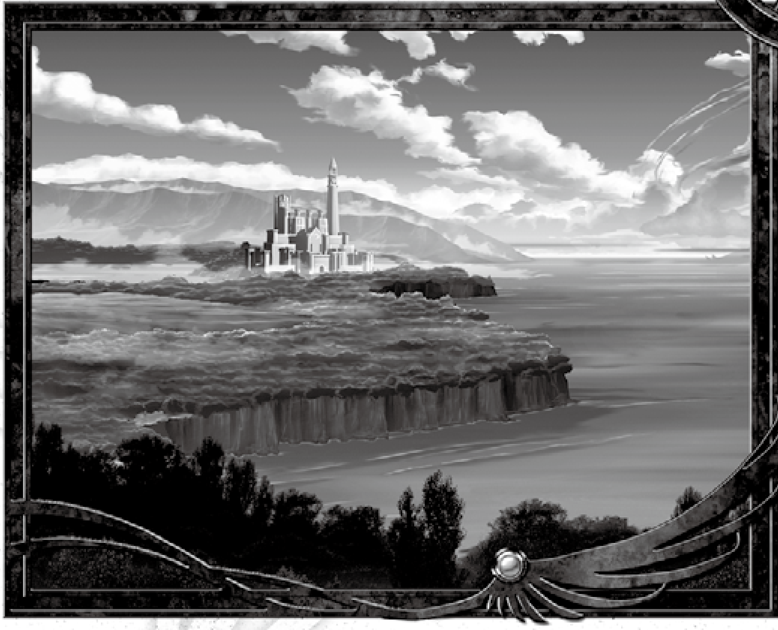
ゾルミ

一見植物のようだが、何かが擬態しているともいわれる。とげのついた葉っぱをブーメランのように飛ばしてくる。



ギルディアス

青く輝くウロコを持つ美しい竜。本来は邪悪な性質ではなく、霊峰の主としてエルダーム山脈の奥深くでひっそりと暮らしていた。フェルガナの異変後、その性質は凶暴化したといわれ、時折、山脈中に響き渡るような雄たけびが聞こえてくる。



Valestein Castle

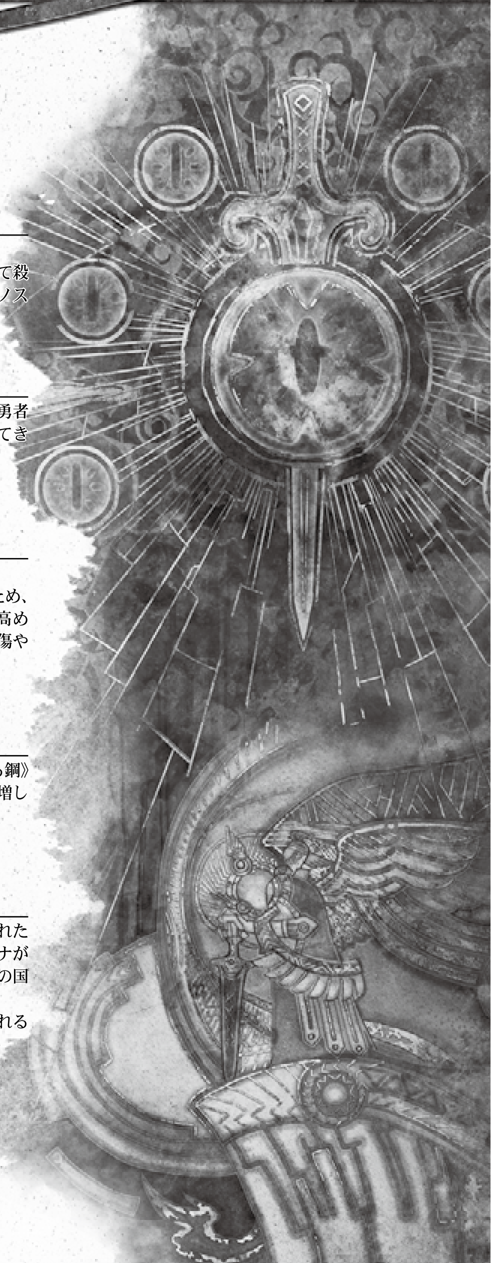
バレスタイン城

レドモントの町の北東、シエナ湾のほとりに威風堂々とそびえているのがバレスタイン城である。まわりの自然にとけこんだその情景は、まるで一枚の絵のように美しい。

バレスタイン城は、二十年前、ロムン貴族・マクガイア伯が建造した堅牢な城塞である。一般の者が立ち入りを許されることはめったにないが、中は盗賊や暗殺者から城主を守るために、迷宮のように複雑な構造になっているという。また、あちこちに危険な罠が仕掛けられており、もしもこれらの罠にかかったら、即死か、運がよくても大怪我をすることになるだろう。

城の敷地内には、フェルガナ教区を統括するニコラス司教が管理する礼拝堂がある他、三年ほど前には、ロムン本国でも珍しい時計塔が増築された。

用語説明



魔王ガルバラン

「海より来たりしもの」と恐れられる伝説の邪神。
太古の昔、フェルガナ地方を支配し、多くの魔物を従えて殺戮を繰り返し、人々を恐怖に陥れた。伝承では戦士ジェノスによって倒されたとされている。

戦士ジェノス

魔王ガルバランを倒し、荒廃したフェルガナを救った勇者として伝承に記される。遥か彼方から海を越えてやってきたとされ、精霊の力を自由に操ることが出来たという。

道祖神

フェルガナ地方の各地に見られる石碑。
ガルバランによって荒廃したフェルガナの大地を癒すため、ジェノスによって作られたとされる。周囲の精霊力を高める効果があり、人が触れると体内の治癒力が高められ、傷や疲労感が癒える。

ラバール鉱

フェルガナ地方で産出される特殊な鉄鉱石。《成長する鋼》ともいわれる。このラバール鉱を用いた武具は、純度を増して鍛えることで、より硬質でより強靭になる。

フェルガナ地方の信仰

かつて、フェルガナ地方にはジェノスによって広められた精霊信仰が強く根付いていた。しかしその後、フェルガナがロムン帝国の侵攻をうけ、その支配下に入ると、ロムンの国教である星刻教会の教えが人々の間に浸透していく。
現在では、精霊信仰は廃れ、昔話や伝承でのみ語り継がれる存在となっている。



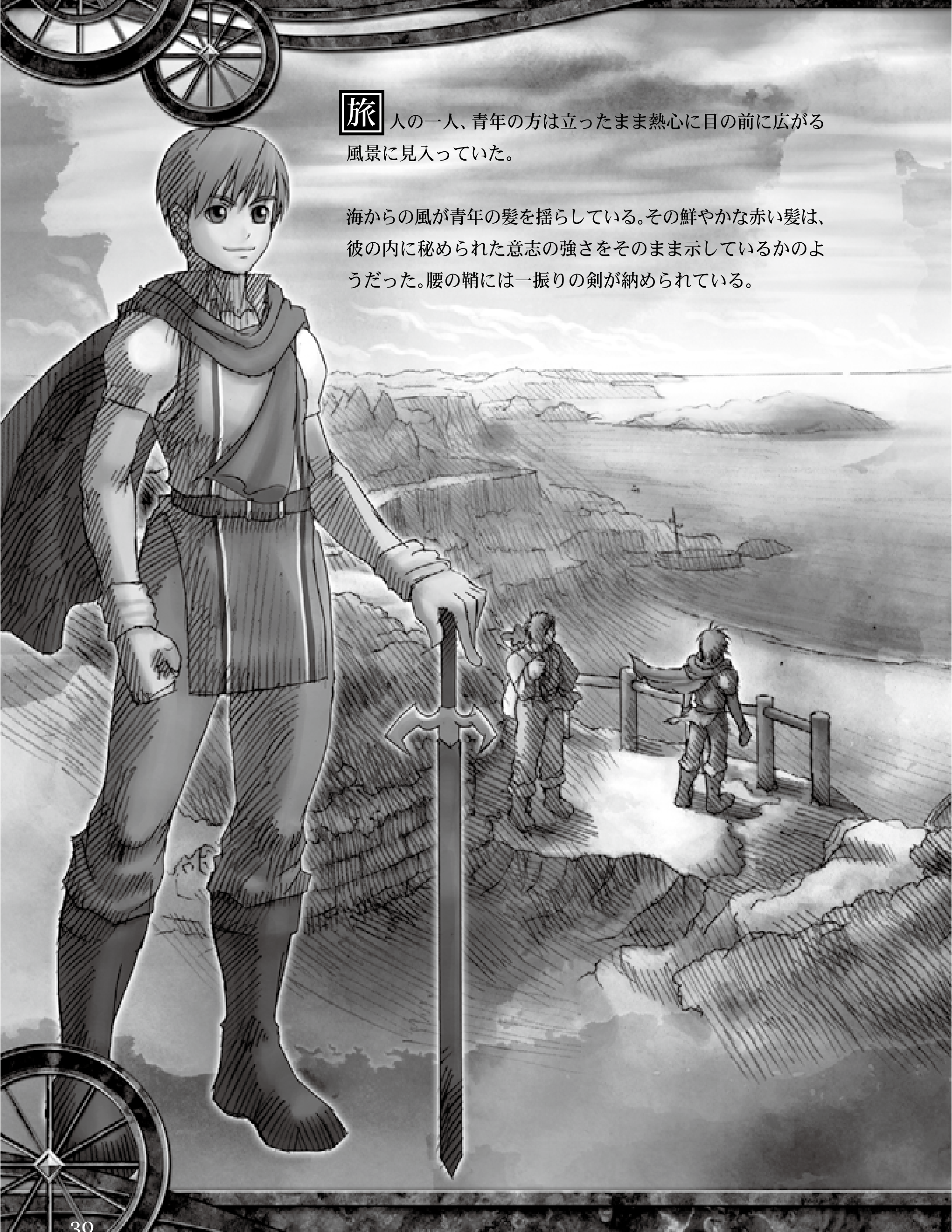
PROLOGUE

プ ロ ロ ー グ

二人の旅人が、海を見下ろす丘の上にたたずんでいた。

前方に広がるシエナ湾から、かすかに潮の香りの混じった風が吹き寄せてくる。
それは旅人の疲れを癒し、心地のよい開放感を与えてくれた。

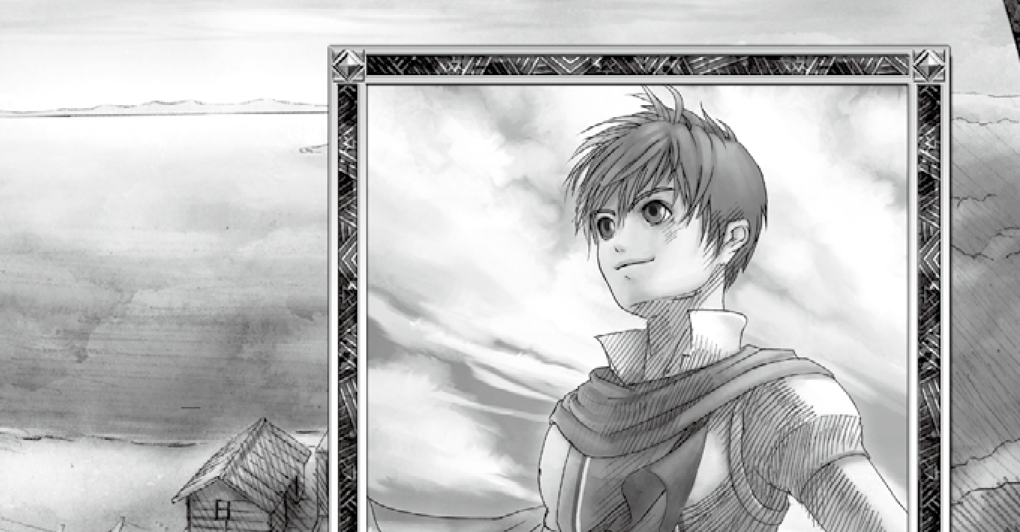
■プロローグ



旅人の一人、青年の方は立ったまま熱心に目の前に広がる風景に見入っていた。

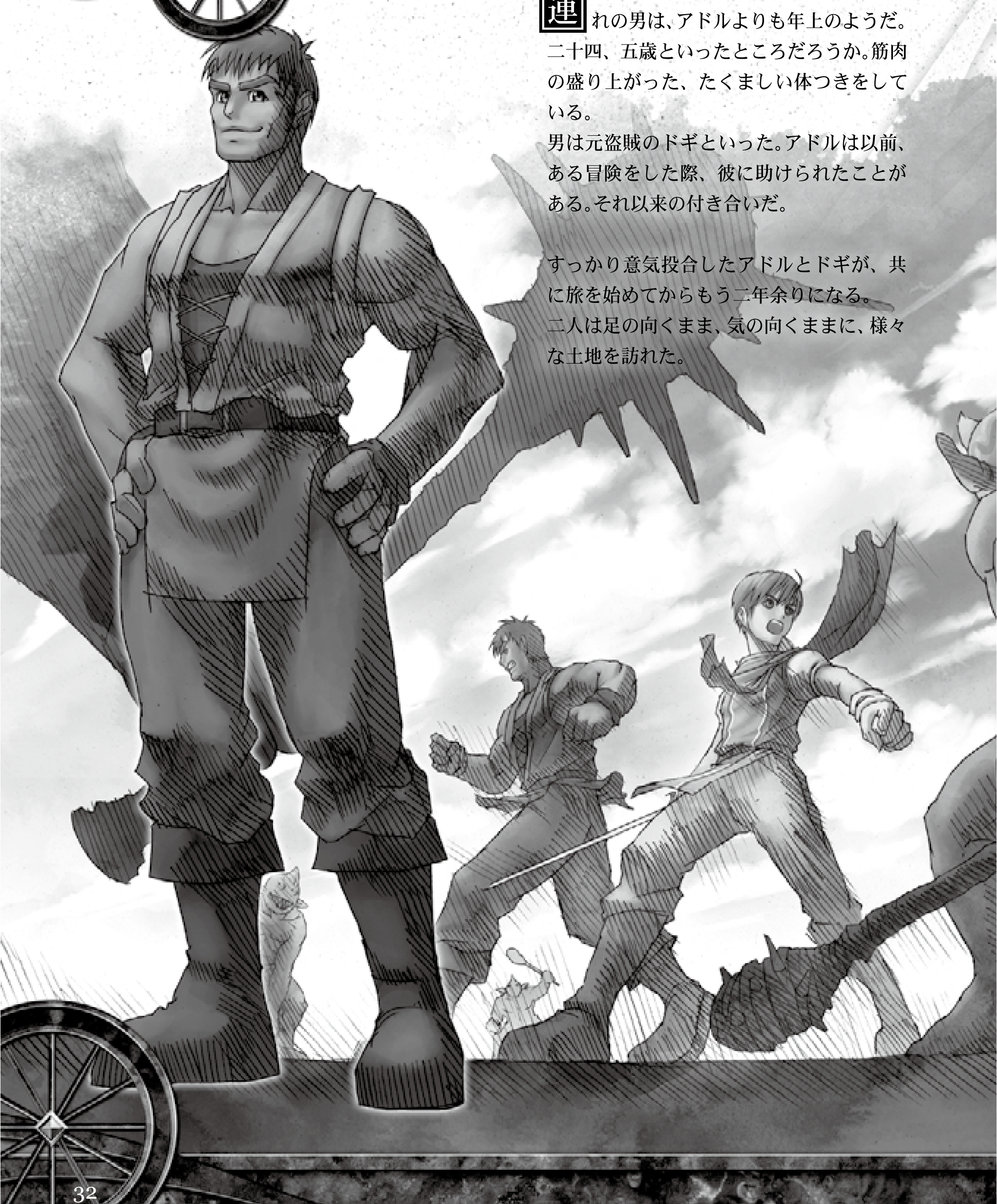
海からの風が青年の髪を揺らしている。その鮮やかな赤い髪は、彼の内に秘められた意志の強さをそのまま示しているかのようだった。腰の鞘には一振りの剣が納められている。

彼こそ、後の世に偉大な冒険家として名を残すことになるアドル＝クリスティンだった。
この時、彼は十九歳で、少年から青年への移行期にあった。



連れの男は、アドルよりも年上のようだ。二十四、五歳といったところだろうか。筋肉の盛り上がった、たくましい体つきをしている。
男は元盗賊のドギといった。アドルは以前、ある冒険をした際、彼に助けられたことがある。それ以来の付き合いだ。

すっかり意気投合したアドルとドギが、共に旅を始めてからもう二年余りになる。
二人は足の向くまま、気の向くままに、様々な土地を訪れた。



しかし、ドギの故郷を訪れることになろうとは、ついこの間までは予想もしていなかった。

「あの海の向こうに見えるのが、フェルガナだ。」

ドギはシエナ湾を指差しながら言った。
水平線に視線を向けたまま、アドルはドギの故郷を目指すきっかけとなった出来事を思い出していた。

それは、とある街を訪れた時のことだった。







■プロローグ



諸国を渡り歩く隊商の一団が、たまたま二人の滞在していた街にやってきたのは、今から三ヶ月ほど前のことだった。街の広場で荷を降ろし、店を開いていた隊商の周りには、たちまちのうちに人だかりができた。この辺りでは手に入らない珍しい品もさることながら、誰もが彼らのする異国の話を聞きたがったからだ。アドルとドギも群衆の中に混じっていた。

商人たちは皆一様に疲れきった顔をしていた。どんな話が聞けるかと、期待に満ちた人々を前に、彼らはしきりに愚痴をこぼし始めた。

「この街に来る前に、フェルガナという地方を通ってきたんだ。だが少しも商売にならなかったよ。」

彼らはフェルガナ地方を襲った異変について語った。フェルガナでは原因のはっきりしない異常気象や病気により、周辺の穀物や作物の凶作が続いており、それが原因で大変な物価高におちいっているという。

「広い農地一面の作物が全部黄色く枯れているのさ。だが、奇妙なことにすぐそばの森の木々は元気に青々としているんだぜ！あれは絶対普通じゃないな。それで俺たちは、こんな所に長居してもいいことはないと思って、早々に退散してきたというわけさ。」

商人たちの話は、それから別の話題へと移っていったが、すっかり彼らの話に夢中になっていたアドルは、話の途中でドギの顔色が変わったことに気付かなかった。

アドルがいつになく深刻な顔をしたドギから、フェルガナ地方のレドモントが彼の生まれ育った街であること、そして八年ほど前に出たきり一度も帰っていないことを打ち明けられたのは、その日の夜のことだった。



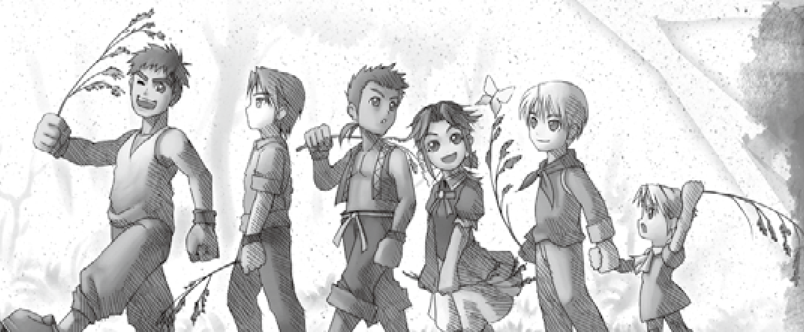
そうして、二人はドギの故郷であるフェルガナ地方レドモントの街を目指すことになった。旅の途中、アドルはドギが熱心に語る故郷の思い出話に耳を傾けながら、まだ見ぬフェルガナの地に思いをはせていた。

「今までお前と一緒にいろんな街へ行ったがな、レドモントよりも素敵に思える街はなかった。あそこにはよそではとれない鉱物や穀物が豊富にあって、とても潤った街なんだ。住んでいる人も、みんな気立てのいい人ばかりでな、孤児だった俺が無事に育ってこれたのもそのおかげさ。」

「オレはずっと宿屋で世話になっててな。そこの女将さんは、
おれのおふくろのようなものさ。」







「オレは小さいころから悪ガキでな、遊び仲間を引き連れていろいろ悪さをしては、女将さんや街の大人たちを困らせていたっけ。鍛冶屋のアドニスや道具屋のシンシア。町長のところにいたストダート兄妹。あいつらも、もう立派な大人になっただろうな。街に着いたら紹介してやるよ。」

ドギはそう言ってから、我に返ってあたりを見まわした。

「いけねえ、つい長話になっちまった。早く出発しないと日が暮れちまう。」



■プロローグ

日も高くなった頃、二人は道の前方からやってくるほろ馬車の一団と出くわした。
馬車に飾り付けられた旗や、旅人にしては色鮮やかな服装などから、彼らが占いや曲芸などで身を立てている漂浪民であることがうかがえた。彼らは定まった土地に住まず、各地を放浪している民族だ。彼らの占いは、よく当たるという評判だった。

ドギが声をかけると、一団は立ち止まった。彼らもまた、フェルガナの異変については耳にしていたが二人が知っている以上のことは知らないようだった。しばらく彼らと話した後で、ふと思いついたように、ドギがアドルの顔を見て言った。



「そうだアドル、フェルガナを襲った災いの原因が何なのか占ってもらわないか？何かわかるかもしれない。」

アドルがうなずくと、ドギは占い師に金を渡した。

占い師は、艶のある黒髪を腰まで伸ばした、若く美しい女性だった。女は道端に小型のテーブルを組み立て、その上に大きな水晶玉を据えると、両手を水晶玉の上にかざし、精神を集中させた。

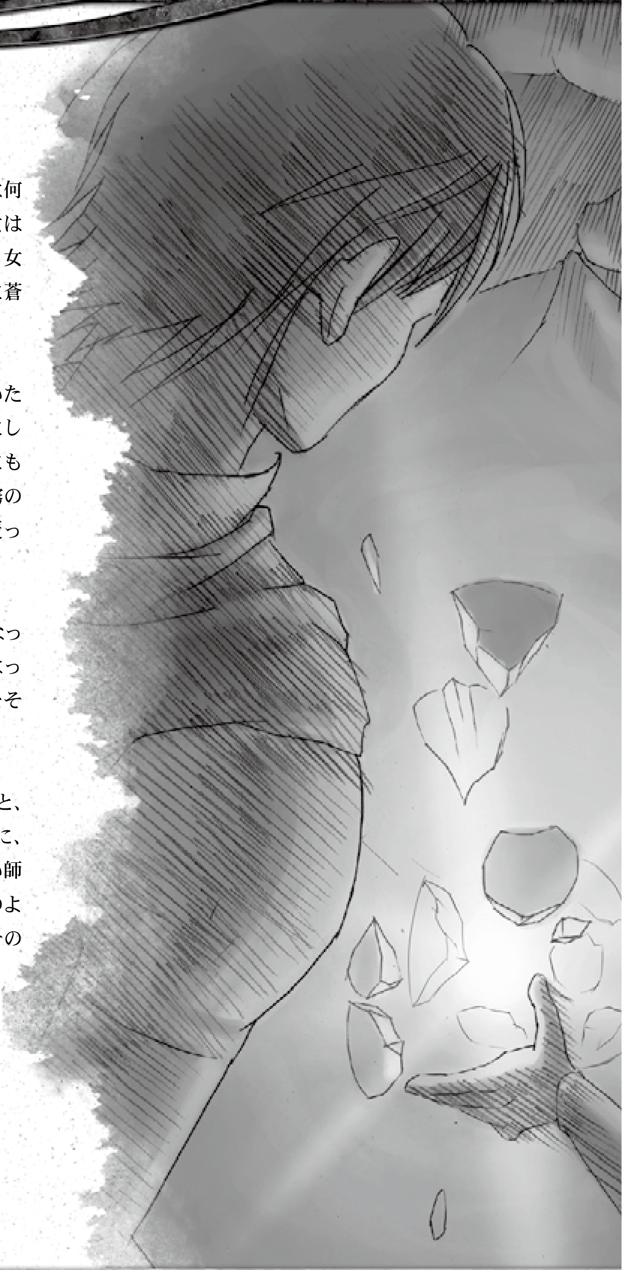


そして—その場にいた他の者たちは何も見ることができなかったのだが—女は確かに、水晶玉の中に何かを見たのだ。女の顔色がさっと変わり、見る見るうちに蒼白になった。

それまで透明で、澄んだ輝きを放っていた玉の中心部分に、ぽつんとにじむようにして小さな黒い点が現れた。周囲の人間にも見て取ることができたその点は、黒い霧のように見る見るうちに水晶球全体を覆っていった。

一同は背筋が寒くなる思いで、真っ黒になった水晶玉を見つめた。誰もが、正体ははっきりしないが、何か邪悪なものの気配をそこから感じていた。

突然、玉の表面にひびが走ったかと思うと、内部で激しい爆発が起こったかのように、鋭い音を立てて粉々に砕け散った。占い師の女は、何かに頭を殴りつけられたかのように大きくよろめき、意識を失って、その場に崩れ落ちた。





女は手当をうけてほどなく意識を取り戻したが、水晶玉の中に見えたものについては、何一つ語ろうとはしなかった。彼女の顔には尋ねることをためらわせる、ひどくおびえた表情があった。

女は仲間に向かって、二言三言ささやいた。それは先ほどドギやアドルと会話していた時に用いた共通語とは違う、漂浪民族の言葉だった。だから、声は聞こえても、二人にはその内容は全く理解することができなかった。
けれども女が口にした言葉のうち、ただ一つの単語だけが、何故かいつまでも耳について離れなかった。

『ガルバラン』

それは、初めて聞いた言葉であるにもかかわらず、とてつもなく不吉で邪悪なものを感じさせる響きがあった。

漂浪民の男の一人がドギに近づき、半ば押し付けるようにして、先ほど受けとった金を返した。それから、漂浪民たちは二人に向かって一礼すると、まだふらついている占い師をいたわりながら、足早に立ち去っていった。

■プロローグ

漂浪民の一団と別れたあと、シエナ湾を望む小さな漁村にたどり着いた二人はそこで一泊し、翌朝には船出した。

「ようやく見えてきたな。アドル、あれがオレの故郷、フェルガナだ。」

その日の夕方には、二人の乗った小舟はフェルガナの沖合いにずいぶん近づいていた。日はすでに遠くにそびえる山脈の向こう側に隠れ、空も大地も一面夕日の色に染まっていた。

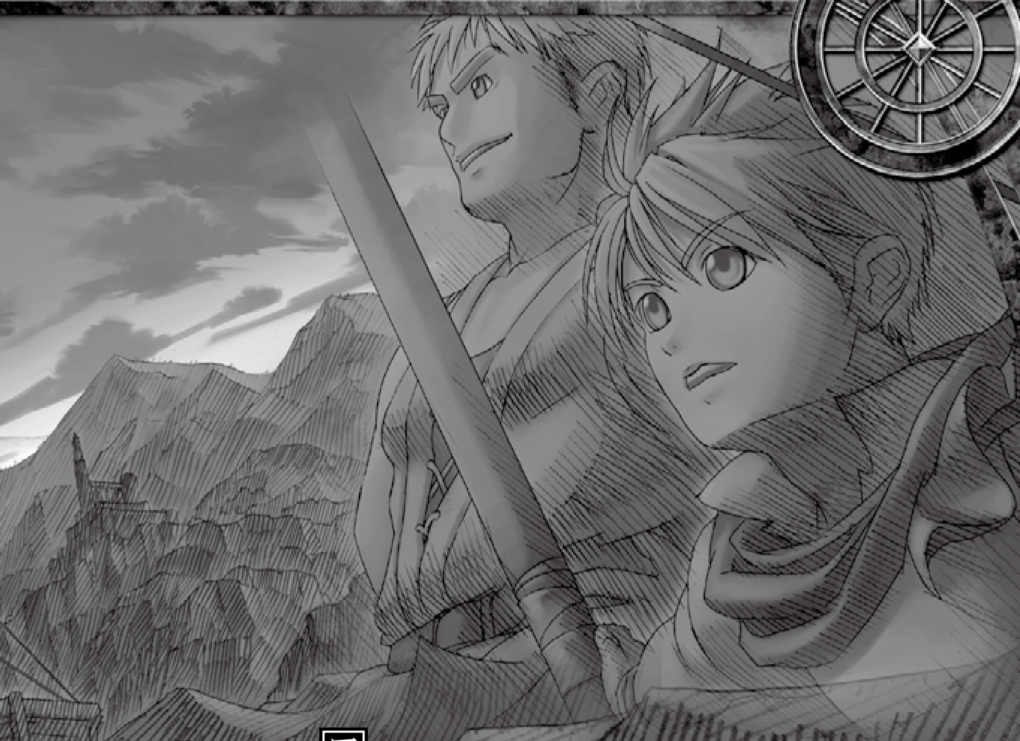
船から身を乗り出すように、その光景を眺めるアドルの脳裏にふと漂浪民の占い師の言葉がよぎる。



「どうだ、美しい所だろう。」

ドギが得意そうに言った。
アドルは視線をそらさずに、黙ってうなずいたまま、紅く照らし出されたフェルガナの地を見つめ続けた。確かに、美しい風景だった。

だが、それだけではなかった。



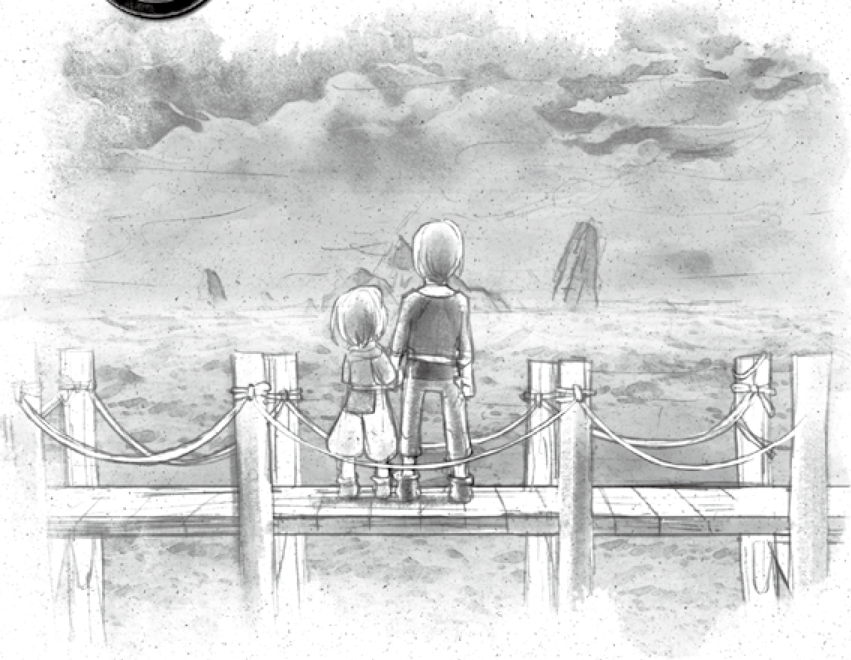
アドルには、予感がした。

それは束の間の印象ではなく、時が経つにつれて、ますますはっきりとしたものになっていった。何かが待ち受けているという、ほとんど威嚇的ともいえるほどの雰囲気が、フェルガナの地全体から押しよせてきていた。

「さぁ、あと少しだ。行こうぜ、アドル。」

ドギはそう言うと。前よりも力をこめて船を漕ぎはじめた。
アドルは、まとわりつくような予感を振り払うと、櫂を握る手に力を込めた。

それが、アドルの新しい冒険の始まりだった。



ILLUST GALLERY

OPERATION GUIDE

操 作 説 明

01 ゲームを始める前に

「イース　−フェルガナの誓い−」（以下「イース F」）をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この操作説明を必ずお読みください。

■動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

OS	Windows８／７／Vista ／ XP 日本語版専用（64bit 対応）
CPU	Pentium III 800MHz 以上、Core2 Duo 2GHz 以上推奨
メモリ	［8 ／ 7 ／ Vista］1GB 以上 ［XP］512MB 以上
HDD	1.3GB 以上の空き容量
モニタ	解像度 640×480 以上、HighColor 以上表示可能
グラフィック	VRAM32MB 以上、DirectX9.0c 以降に対応した 3D アクセラレータ
サウンド	DirectX9.0c 以降対応のサウンド機能
ディスクドライブ	DVD-ROM 対応ドライブ

※ 3D アクセラレータは、nVIDIA 社製 GeForce2 以降、および AMD（ATI）社製 RADEON シリーズを推奨します。

※ 本製品は DirectX9.0c を使用しています。旧バージョンの DirectX では動作しません。また DirectX11 および DirectX10 に入っている 9.0c のモジュールが古い場合も動作しません。そのような場合は DirectX を更新してプレイしてください。（→ P.86「DirectX の更新」）

※ ご使用のハードウェアのドライバが DirectX9.0c 以降に対応している必要があります。完全対応していない一部の機種においては、動作の保証ができない場合があります。

※ メモリは環境によって異なる場合があります。動作が遅くなる、サウンドやムービーの再生がおかしいなどの支障をきたした場合は、メモリ容量またはハードディスクの空き容量を増やしてプレイしてください。

※ マウス、キーボードおよび、ゲームパッドでの操作に対応しています。

■注意事項

●インストールおよびゲームをする際は、他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトが無いか確認し、それらを終了してください。またゲーム中は不必要なキー操作を避けてください。ゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。

●ゲームをプレイする前に、パワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。

●ゲームをプレイする前に、[タスクバー] のスピーカーアイコンをダブルクリックし、サウンドのボリュームを適切に調整してください。詳しくは P.92「ボリュームコントロールを確認する」をご覧ください。

●ゲームを開始する前には、日本語入力モードをオフにしておいてください。誤動作の原因となります。

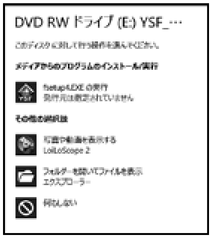
●ゲームの初回起動時には、[シリアルコード登録] ダイアログが表示されます。保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して [登録] をクリックしてください。

02 セットアップ

■インストール



▲操作確認メッセージ



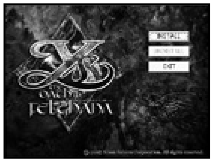
▲自動再生ダイアログ

● Windows８
Windows8 でのインストールには管理者権限が必要です。

1. [ディスク] をドライブにセットし、画面上に [タップして、このディスクに対して行う操作を選んでください。] のメッセージが表示されたら、その表示を選びます。[自動再生] ダイアログが表示されますので「FSETUP4.EXE の実行」を選びます。

※ 自動再生しない場合は、[デスクトップ画面] で [タスクバー] 上にある [エクスプローラー (ファイルのアイコン)] を選び、[コンピューター] を開きます。[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されたら [はい] を選びます。[セットアップメニュー] が起動します。



▲セットアップメニュー

3. [セットアップメニュー] の [INSTALL] を選ぶと [インストール Utility] が表示されます。[OK] を選び、後は画面の指示に従って進めてください。

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。**★全ての□にチェックを入れ**、[決定] を選ぶとインストールが始まります。

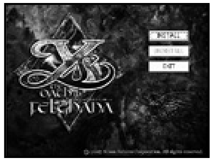


▲起動メニュー登録

5. 終了確認が表示されたら[終了]、続けて[EXIT] を選び[セットアップメニュー] を終了します。

● Windows7 ／ Vista

Windows7 ／ Vista でのインストールには管理者権限が必要です。



▲セットアップメニュー

1. [ディスク] をドライブにセットし、[自動再生] ダイアログが表示されたら、「FSETUP4.EXE の実行」を選択します。
※ 自動再生しない場合は、[コンピューター] を開き、[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されたら、[はい]（または [許可]）をクリックします。[セットアップメニュー] が起動します。

3. [セットアップメニュー] の [INSTALL] をクリックすると [インストール Utility] が表示されます。[OK] をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。



▲起動メニュー登録

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、[決定] を選ぶとインストールが始まります。
※「ゲームエクスプローラに登録する」は Windows7 と Vista で有効です。

5. 終了確認が表示されたら [終了] をクリックし、続けて [EXIT] をクリックして [セットアップメニュー] を終了します。

● Windows XP

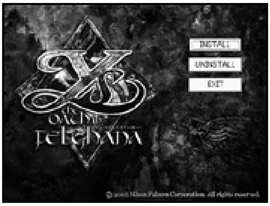
1. [ディスク] をドライブにセットすると、自動的に [セットアップメニュー] が起動します。
※ 自動的に起動しない場合は、[マイコンピュータ] を開き、[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. [セットアップメニュー] の [INSTALL] をクリックすると [インストール Utility] が表示されます。[OK] をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。
※XP の [コンピュータの管理者 (Administrator 権限)] アカウントユーザーの場合は、ゲームを全てのユーザーで使用できるようにするか選択画面が表示されますので、[はい] または [いいえ] を選びます。

3. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、[決定] を選ぶとインストールが始まります。

4. 終了確認が表示されたら [終了] をクリックし、続けて [EXIT] をクリックして [セットアップメニュー] を終了します。

■アンインストール



1. インストール時の方法で［セットアップメニュー］を表示させます。

2. ［セットアップメニュー］の［UNINSTALL］をクリックします。

3. 画面の指示に従ってアンインストールを進めてください。

※ セーブデータを削除する場合は、手動で削除してください。「セーブデータのある場所」は、次頁をご覧ください。

※ アンインストール後、再度インストールすると残しておいたセーブデータをそのまま再使用することができます。同じユーザーであれば、インストールする場所が変わってもセーブデータの場所は同じところです。

■セーブデータのある場所

●セーブフォルダユーティリティの使い方



1. [ディスク] をドライブにセットします。(メニュー等が起動した時は終了させます)

2. [コンピュータ] または [マイコンピュータ] を開き、[ディスク] をセットしたドライブを右クリックして [開く] を選択します。

3. 「SaveFolderUtility」フォルダを開き、“SaveFolderUtility.exe”を実行します。

4. 製品「タイトル名」を選択し、[フォルダを開く] ボタンをクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

● Vista 対応版からセーブデータを流用する場合

Vista 対応版と、今回の Windows8 対応版のセーブデータの保存場所は異なっています。セーブデータを流用したい場合は、「セーブフォルダユーティリティ」で各フォルダを開き、手動でコピーする必要があります。

Vista 対応版のセーブデータフォルダを開く場合は「旧方式のフォルダを使う」にチェックを入れて、フォルダを開いてください。

※OS が XP の場合はチェックできません。



03 ゲーム開始

■起動

● Windows8



[スタート画面] に登録された [イース F] アイコンや [デスクトップ画面] の [YsF] ショートカットアイコンより実行します。

● Windows 7／Vista



[スタート] メニュー直下の [YsF] (Windows 7) や、ゲームエクスプローラに登録した [イース F] アイコン、またはデスクトップやプログラムメニューに作成した [YsF] ショートカットより実行します。

※ ゲームエクスプローラの開き方 :
[スタート] → [すべてのプログラム] → [ゲーム] → [ゲームエクスプローラ] の順に選択します。

● Windows XP

・デスクトップにある [YsF] ショートカットアイコンをダブルクリックします。
・[スタート] メニューより、[プログラム] → [Falcom] → [YsF] を実行します。

■シリアルコード登録

ゲームの初回起動時には、[シリアルコード登録] ダイアログが表示されます。
保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して [登録] をクリックしてください。



※「シリアルコード」は、ゲームインストール後の初回起動時に必要です。保証書および「シリアルコード」の再発行はできませんので、大切に保管してください。

※「シリアルコード」は、ゲームをインストールしたパソコンに登録されるもので、オンラインでの登録や認証などではありません。また「シリアルコード」入力後は、ゲーム起動に [ディスク] は必要ありません。

■タイトル画面

ゲームを開始すると Falcom ロゴムービーを表示後、タイトル画面が表示されます。



▲タイトル画面

【New Game】
新規でゲームを開始します。

【Load Game】
以前に保存したデータからゲームを再開します。
〈Load Game〉を選択して攻撃／決定キー（※）を押すと、データ一覧が表示されます。
再開したいデータを選択してください。
詳しくは P.75「Load」をご覧ください。

※ デバイスごとの［攻撃／決定］キーは次頁をご覧ください。

【Option】
各種設定を変更します。詳しくは P.76「Option」をご覧ください。

【Exit】
「イース F」を終了し、Windows に戻ります。

04 操作方法

「イース F」はキーボード、ゲームパッド、キーボード&マウス併用での操作に対応しています。
マウスだけではプレイできませんので、キーボードを併用してプレイしてください。

※ 以下はデフォルト設定です。キー割り当ての変更は P.81「YsF 設定」をご覧ください。

■ キーボードでの操作

	キーボード
移動	カーソルキー（4方向）／テンキー（8方向）
歩く	左Shiftを押しながら移動
攻撃・決定・話す・行送り	Z
ジャンプ・キャンセル・一つ前に戻る	X
リングアーツ	C
ブースト	V
メニューを開く・メニューで一つ前に戻る	ESC／SPACE
腕輪の切り替え	S／D、1／2／3（各腕輪に対応）
「イースF」の終了	Alt＋F4
Not Fall 機能のON／OFF	F1（Easyモードのみ／詳細はP.79）
FPS表示のON／OFF	Shift＋F1

※FPS 表示「ON」でゲームのプレイ時間を表示します。最速記録だけが登録されます。「YsF 設定」の「サウンドなど」タブで記録をクリアできます。詳細は P.85「サウンドなど」をご覧ください。
※ ゲーム中に Alt + Enter キーでウィンドウモードとフルスクリーンモードを切り替えることができます。

NOTE

キーボードによっては３つ以上のキーの同時入力ができない場合があります。

■ゲームパッドでの操作

	ゲームパッド
移動	方向キー
歩く	ボタン9を押しながら移動
攻撃・決定・話す・行送り	ボタン1
ジャンプ・キャンセル・一つ前に戻る	ボタン2
リングアーツ	ボタン3
ブースト	ボタン4
メニューを開く・メニューで一つ前に戻る	ボタン10
腕輪の切り替え	ボタン5・ボタン8

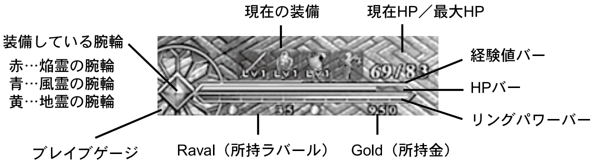
■ キーボード&マウス併用での操作

	キーボード／マウス
移動	マウス左ボタン押し続け （マウスカーソル方向へ移動）
歩く	左Shiftを押しながら移動
攻撃・話す	Zキー
決定・行送り	クリック（左クリック）
ジャンプ・キャンセル・一つ前に戻る	右クリック
リングアーツ	Cキー
ブースト	Vキー
メニューを開く・メニューで一つ前に戻る	ESC／SPACE
腕輪の切り替え	マウスホイールを回す

05 ゲーム画面での基本操作

主人公アドルを操作して冒険を進めます。
※ 以降の説明はすべてデフォルト設定の場合です。





■移動…方向キー／マウス左ボタン押し続け（カーソル方向に移動）

方向キー（カーソルキー、テンキー）で移動します。
マウスでは左ボタンを押している間マウスカーソルの方に移動し、ボタンを離すと立ち止まります。また、左 Shift キーを押しながら移動すると歩くことができます。



NOTE

ゲームパッド／キーボードでプレイすると、自動的にマウスカーソルは表示されなくなります。マウスを動かすと再度表示されるようになります。

■ジャンプ

●通常ジャンプ…ジャンプ／キャンセルキー（X キー／右クリック）

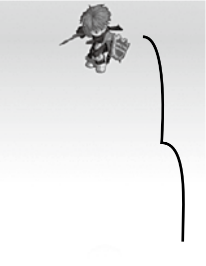
少々の段差や裂け目ならジャンプで飛び越えることができます。

●2段ジャンプ…ジャンプ中に再度ジャンプ入力

冒険を進めると使用できるようになります。ジャンプ中に空中でもう一度ジャンプすることで通常のジャンプよりもより高く、より遠くまで飛ぶことができます。



通常のジャンプ



２段ジャンプ

●旋風ジャンプ

“風霊の腕輪”のリングアーツとジャンプを組み合わせて飛行することができます。詳しくは P.66「精霊の腕輪とリングアーツ」をご覧ください。



■ダッシュ…攻撃／決定キーまたは魔法キー押し続け+移動

冒険中あるアイテムを入手すると使用できるようになります。キャンプメニューの［Option］またはイースF設定で「方向キー二回入力でもダッシュ」にしたり「常にダッシュ」にしたりできます。詳しくはP.76「Option」、P.81「YsF 設定」をご覧ください。



■攻撃…攻撃／決定キー　（Z キー）

剣を振って敵を攻撃します。キーを連打すれば6連撃になります。
ジャンプや方向キーと組み合わせれば、より多彩な攻撃を繰り出すこともできます。
より複雑な攻撃方法についてはP.63「特殊な攻撃」をご覧ください。



NOTE



ダンジョンに設置されている「ツボ」は攻撃ボタンで壊すことができ、壊すとゴールドや回復アイテムを入手できます。

■話す、宝箱を開ける…攻撃／決定キー（Z キー）

話したい相手に近づいてから、相手の方を向いて攻撃／決定キーを押します。宝箱や仕掛けを調べるときも、操作は会話の場合と同様です。



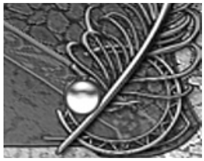
▲話す



▲宝箱を開ける

●会話中のメッセージ送り…攻撃／決定キー（マウス：クリック）

会話ウィンドウ右下に「○」マークが表示されたら、攻撃／決定キーを押してください。メッセージを先に進めることができます。



▲メッセージ送りマーク

■仕掛けを動かす、調べる…攻撃／決定キー　（Z キー）

扉や仕掛けなどの前で攻撃／決定キーを押します。また、あやしい場所を調べる時も、操作は同様です。



■キャンプメニューを開く…ESC ／ SPACE

装備やアイテムの使用、データのロードなどを行うメニュー画面を開きます。
ボスモンスターとの戦闘中にはメニュー画面を開くことができません。詳しくは P.72「キャンプメニュー」をご覧ください。

■武器・防具・アクセサリの装備…キャンプメニュー内の [Equip]

武器や防具、アクセサリを手に入れたら、忘れずにメニュー画面を開き [Equip] で装備してください。身に着けている装備品は画面左下に表示されます。詳しくは P.73「Equip」をご覧ください。

■アイテムを使う…自動、キャンプメニュー内の [Inventory]

アイテムには以下のものがあります。

★持っているだけで効果を発揮するもの
★キャンプメニューの [Inventory] から使用するもの
★特定の場所で攻撃／決定キーを押して使用されるもの

新しいイベントアイテムや装備を入手したら、今まで進めなかった場所に行ってみたり、あやしい場所で使ってみましょう。



■HPの回復…回復アイテムを拾う、道祖神に接触する

敵を倒すと回復アイテムを落とすことがあり、アイテムを拾うとその場で HP が回復します。また、あちこちに設置されている道祖神に接触すると HP が全快します。道祖神については次頁「セーブする」をご覧ください。



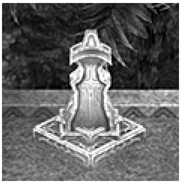


NOTE

HP が MAX の場合は回復アイテムを拾うことができません。

■セーブする…道祖神に向かって攻撃／決定キー（Z キー）

あちこちで見ることのできる石碑が"道祖神"です。道祖神に近づき、そちらの方を向いて攻撃／決定キーを押すと、セーブ画面が表示されます。



同画面での操作、表示はロード画面と同じです。詳しくは P.75「セーブ時の操作」をご覧ください。

> **NOTE**
> 道祖神以外の場所ではセーブできません。

■ゲームオーバー

アドルの HP が0になるとゲームオーバーになります。再開方法は以下のものがあります。

【再開】
通常は一番最後に立ち寄った道祖神のあるマップから、ボス戦の時は対戦直前から再開します。

【タイトル画面へ】
タイトル画面にもどります。〈Load Game〉から再開します。



06 特殊な攻撃

方向キーやジャンプを攻撃と組み合わせると、より複雑なアクションが可能になります。

■上突き…ジャンプ+方向入力なしで攻撃（※ ジャンプ上昇中）

ジャンプして頭上を攻撃します。普通に攻撃するよりも強力で、空中を移動している敵に有効です。



■ジャンプ斬り…ジャンプ+方向入力ありで攻撃（※ ジャンプ上昇中）

ジャンプ中に普通に攻撃を行います。キーを連打すれば3連撃になります。







■下突き…ジャンプ→攻撃（※ジャンプ下降中）

ジャンプ後に足元を攻撃します。多段ヒットするため、動きの遅い敵、密集している敵に有効です。



●スタン

下突きで攻撃すると敵が“スタン状態”になることがあります。
敵がスタン状態に陥っている間は一方的に攻撃することができます。



> **NOTE**
>
> ２段ジャンプからの下突き攻撃は敵をスタン状態にさせる可能性がより高くなります。

■ダッシュ斬り…方向キー→ニュートラル（方向キー放す）＋攻撃

（マウス：左ダブルクリック→ニュートラル（ボタン放す）＋攻撃）

ダッシュして攻撃します。入力のコツは、あせらずにしっかり方向キーを“ニュートラル”にすることです。間合いを一気に詰められる上、多段ヒットするので先制攻撃に適しています。

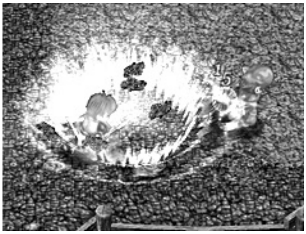


■ブーストモード…ブーストキー（V キー）

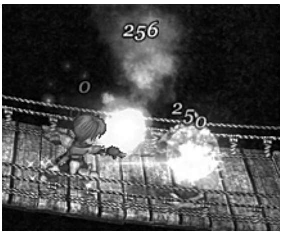


ブレイブゲージが一杯の時にブーストキーを押すと、一定時間アドルの攻撃速度が上昇し連続攻撃回数が増えます。ブレイブゲージは時間の経過と共に上昇し、アドルの HP が低いほど上昇量が増します。ブーストモード発動時は一瞬無敵時間があります。

ブーストモード発動中は敵の攻撃を食らってもひるまず、受けるダメージも半減します。ただしダメージを受けても仰け反らない為、こちらが連続ダメージを受けるリスクがあります。



■リングアーツ



精霊の腕輪を手に入れると使用することができます。
詳しくは次頁「精霊の腕輪とリングアーツ」をご覧ください。

07 精霊の腕輪とリングアーツ



冒険の過程で手に入る“腕輪”を装備すると“リングアーツ”を発動できるようになります。リングアーツは戦闘での使用はもちろん、使い方次第でダンジョンで道を切り開くカギになります。

リングアーツはリングパワーがないと使用できません。リングパワーは時間の経過とともに徐々に回復していきます。

NOTE



敵が落とす“秘薬”によってリングパワーの回復速度を一時的に上げることができます。詳しくは P.69「秘薬」をご覧ください。

■腕輪の切り替え…腕輪の切り替えキー



複数の腕輪を持っている場合には、腕輪の切り替えキーを押せばゲーム画面から直接切り替えることができます。

赤…焔霊の腕輪
緑…風霊の腕輪
黄…地霊の腕輪

NOTE

デバイスごとの［腕輪の切り替え］キー（デフォルト設定）

ゲームパッド：ボタン 5、ボタン 8　　**マウス：**マウスホイール
キーボード：S ／ D、1 ／ 2 ／ 3（各腕輪に対応）

■腕輪の成長

各腕輪に対応した宝石を入手することで、それぞれのリングアーツが強化されます。



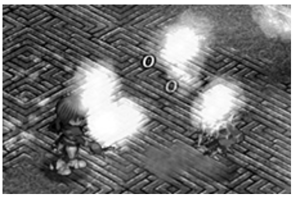
・“宝石”は入手すると自動的に効果を発揮します。入手した宝石はキャンプメニューの［Equip］に表示されます。

・宝石がはまった腕輪は“溜め撃ち”が可能になります。

・宝石の数が増えるごとにリングパワーの回復速度とリングアーツの威力が増していきます。

■敵との相性

敵の中にはリングアーツに対して耐性を持っている敵や、リングアーツ以外ではダメージを与えにくい敵がいます。新しい敵に出会った時はリングアーツとの相性を見極めましょう。

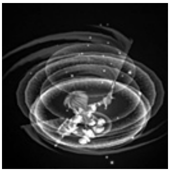


■リングアーツの発動…魔法キー（C キー）

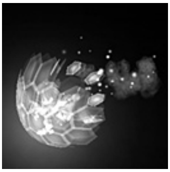
魔法キー（C キー）を押すとリングアーツを発動します。腕輪ごとに効果が異なります。



【焔霊の腕輪】
火球を放って敵にダメージを与えます。また、火球を使って発動させる仕掛けもあります。



【風霊の腕輪】
旋風のように剣を回転させ周囲の敵にダメージを与えます。また、ジャンプと組み合わせれば剣を旋回させながらの長距離ジャンプが可能です。

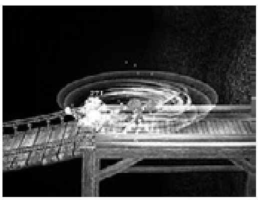


【地霊の腕輪】
衝撃波を伴ったタックル攻撃で敵にダメージを与えます。また、邪魔な障害物を破壊することもできます。

●溜め撃ち…魔法キー（C キー）押し続け

宝石を入手すると、通常のリングアーツよりさらに強力な溜め撃ちを使用することができます。魔法キーを押し続けるとリングパワーが溜まっていき、パワーが十分に溜まると以下の画像のようにアドルが光ります。その状態で魔法キーを放すと溜め攻撃を発動します。





08 コンボボーナス

敵に連続で攻撃を当てると、ヒット数が画面に表示されます。ヒット数によって入手経験値、アイテムドロップ率のアップや“秘薬”による能力アップなどのボーナスがあります。

コンボボーナスの効果は画面左下にゲージで表示されます。ゲージは時間の経過と共に徐々に減っていき、ボーナスの効果が切れると消えます。



赤…攻撃力上昇
青…防御力上昇
黄…MP 回復 上昇
オレンジ…入手経験値レート
HIT…連続ヒット数

●経験値アップ

連続ヒット数に比例して敵を倒した時に得られる経験値の割合が上がります。経験値のレートは画面左下のオレンジゲージ上に表示されます。

●アイテムドロップ率アップ

連続ヒット数に比例して、アイテムドロップ率は徐々に上がって行きます。
※ アイテムドロップ率は画面上には表示されません。

●秘薬



連続ヒット数が一定以上になると敵が秘薬を落とします。秘薬は「攻撃力上昇」「防御力上昇」「MP 回復量上昇」の三種類あります。秘薬の効果が作用している間は画面の左下にゲージが表示されます。

ショップ

ショップでは装備品・道具の購入と武具の強化を行います。

シンシア
…装備品／道具の購入



アドニス
…武具の強化

■装備品・アイテムを購入する

商品リスト
アイテム名／価格

Gold（所持金）



選択中の
アイテム詳細

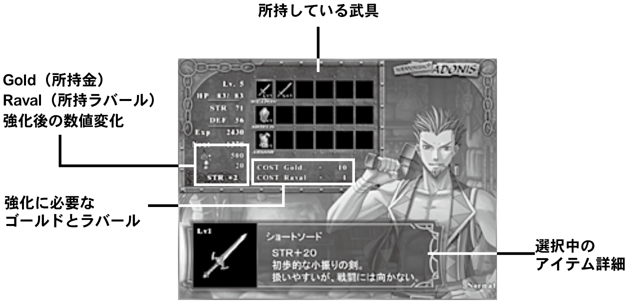
シンシアに話しかけ、［武器・防具を買う］を選択すると装備品を、［道具を買う］を選択すると消耗品を購入できます。右クリック、キャンセル（ジャンプ）キーで一つ前に戻ります。

商品リストから購入したい装備品を選択し、攻撃／決定キーを押します。確認メッセージが表示されますので〈Yes〉を選択します。

※ すでに所持している装備、または最大個数持っているアイテムは「売り切れ（Sold Out）」表示になります。

■武具を鍛える

武具を強化するには一定 の“ラバール鉱”とゴールドが必要です。ラバール鉱は宝箱やイベント、モンスターから手に入れることができます。装備によって必要なラバール鉱やゴールドは異なります。



アドニスに話しかけ、[武具を鍛える] を選択します。
鍛えたい武具を選択し攻撃／決定キーを押します。確認メッセージが表示されますので、良ければ〈Yes〉を選択します。

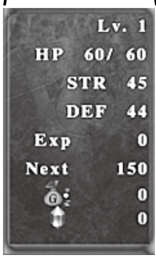
10 キャンプメニュー

ESC ／ SPACE キーを押すとキャンプメニュー画面が表示されます。
画面上部の［選択ボタン］で機能を選択し攻撃／決定キーを押すと、それぞれの画面が表示されます。右クリックまたはジャンプ／ ESC ／ SPACE キーで一つ前に戻ります。

選択ボタン

［Equip］…P.73
［Inventory］…P.74
［Load］…P.75
［Option］…P.76
［Topic］…P.77





- Lv. ― レベル
- HP ― 現在のHP／最大HP
- STR ― 攻撃力
- DEF ― 防御力
- Exp ― 経験値
- Next ― 次のレベルまでの必要経験値
- Gold（所持金）
- Raval（所持ラバール）

■ Equip

武器、防具、アクセサリを装備します。一覧から装備したいものを選択し攻撃／決定キーを押すとそのアイテムを装備します。



NOTE



剣、鎧、盾の装備を同じシリーズに揃えるとゲーム内のアドルの装備ビジュアルに反映されます。

■ Inventory

アイテムには以下の種類があります。

★持っているだけで効果を発揮するもの
★ Inventory 画面で使用するもの
★特定の場所で攻撃／決定キーを押して使用されるもの



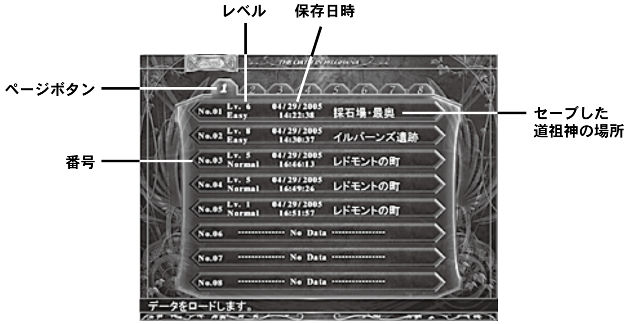
●アイテムを使用する



使いたいアイテムにカーソルを合わせクリックすると確認メッセージが表示されるので、〈Yes〉を選択します。

■ Load

以前に保存したデータからゲームを再開します。
データ一覧の表示から再開したいデータを選択し、攻撃／決定キーを押します。データを切り替えるには、ページボタンをクリックするか、方向キーの左右を押します。



●セーブ時の操作

「イース F」ではセーブは道祖神で行います（道祖神については P.62「セーブする」をご覧ください）。

道祖神に近づき、攻撃／決定キーを押すと［Load］と同様の画面が表示されます。保存したい番号を選択し、攻撃／決定キーを押すとデータがセーブされます。

すでに保存データがある番号を選択すると確認メッセージが表示されます。〈Yes〉を選択するとデータが上書きされます。

●データの削除

セーブ、ロード時の確認メッセージ右上の〈Delete〉を選択すると、そのデータを消去することができます。再度、確認メッセージが表示されますので、消去する場合には〈Yes〉を選択します。

■ Option

設定したい項目を選択し、攻撃／決定キーを押します。スライドバーがあるものは、方向キーの左右、またはツマミをクリックして左右にスライドさせ調節します。より詳細な設定やキー割り当てなどは、P.81「YsF 設定」で設定します。



- **BGM のボリューム**
  BGM のボリュームを調節します。

- **効果音のボリューム**
  効果音のボリュームを調節します。

- **画面の明るさ**
  画面の明るさを調節します。
  ※ 画面のプロパティやグラフィックデバイスの設定が優先されることがあります。

- **パッドをアナログからデジタルに**
  ON にすると方向キーの操作が、アナログパッドであっても８方向になります。

- **方向キー × ２回でダッシュ**
  ON にするとダッシュの操作を追加します。

- **攻撃長押しで魔法使用**
  ON にすると攻撃ボタンを押し続けてリングアーツを使用できるようになります。

- **ダッシュ取得後は常に使用**
  ON にすると「ダッシュ」の能力を手に入れた後の移動は常にダッシュになります。

- **標準に戻す**
  BGM および効果音のボリュームと明るさ、操作設定をデフォルトに戻します。

- **タイトル画面に戻る：**タイトル画面に戻ります。

- **ゲームを終了する**
  「イース F」を終了します。セーブはされませんので注意してください。
  セーブの方法はP.62「セーブする」をご覧ください。

■ Topic

「イース F」のゲームに関する情報を見ることができます。内容は冒険を進めるごとに追加されていきます。



- **Character**
  アドルに関連したキャラクターの情報を見ることができます。

- **Monster**
  「イース F」で戦闘したモンスターの情報を見ることができます。

- **Manual**
  基本操作の説明を表示します。

11 冒険のヒント

■思うように操作できない！そんな時は…

●ゲームパッドの設定をアナログからデジタルに変えて操作してみよう

アナログのゲームパッドで移動がフリーだと方向が定まらない場合は、キャンプメニューの「Option (P.76)」または「YsF 設定 (P.81)」の [入力割り当て] でアナログをデジタルにしてみよう。

● Option で「ダッシュ取得後は常に使用」のチェックをはずそう

「常にダッシュ」をしていると素早く動き過ぎてジャンプなどの際に狙いが定まらなくなってしまう。キャンプメニューの「Option (P.76)」または「YsF 設定 (P.81)」の [入力割り当て] で「ダッシュ取得後は常に使用」を OFF にしよう。

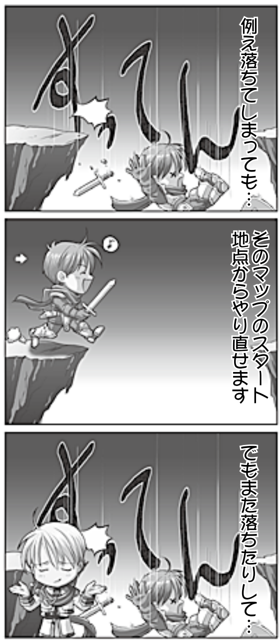


■ガケや足場の狭い場所で落ちてしまう！



●「歩く」で移動する

足場が狭くて足を踏み外して落下してしまう！という時は「歩く」でゆっくり進みましょう。



● NotFall 機能を使ってみる（Easy のみ）

ゲーム中に F1 キーを押して、「Not Fall」機能を ON にすると、ガケなどから落ちてしまっても落ちる前のマップの入り口からやりなおせます。

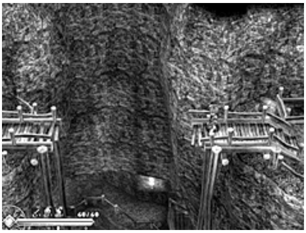
要注意

この機能を多用すると落ちた先のマップで有用なアイテムを取り逃したり、新しい場所へ進めないことがあります。
★基本的には"OFF"にしておき、本当に先に進めない時にだけ使ってみよう。

■ジャンプがとどかないので先に進めない！

●新しい能力を手に入れたら…

通常のジャンプで届かない段差や亀裂…こんな場所は「２段ジャンプ」や「旋風ジャンプ」でなければ先へ進めない。これらの特殊なジャンプは物語を進めると使えるようになるので、とりあえず冒険を先に進めてみよう。新しい能力を手にいれたら、それまでのダンジョンで先に進めなかった場所はなかったか思い返してみよう。



12 YsF 設定

ゲームの描画に関する詳細や、キー割り当てなど、各種の設定ができます。
「イース F」での環境設定以外に「DirectX 診断ツール」を起動したり、「システム情報」を表示したりできます。下記のいずれかの方法で起動します。

● Windows８

［スタート画面］または［デスクトップ画面］の［YsF 設定］ショートカットより実行します。

● Windows７／Vista

ゲームエクスプローラに登録した[イース F]アイコンを右クリックし､[環境設定]をクリックします。

● Windows XP

★デスクトップにある［YsF 設定］ショートカットアイコンをダブルクリックします。
★［スタート］メニューより、［プログラム］→［Falcom］→［YsF 設定］を実行します。

設定の変更はタブ切り替え、プルダウンメニュー、チェックボックス、スライドバーで設定します。
確定するには〈更新〉または〈OK〉をクリックします。
※お使いのパソコンが未対応のものは薄い灰色表示になります。

※ゲーム起動時に「YsF 設定」が開き“エラーメッセージ”が表示された場合は、キャラクターを右クリックして表示されるメニューの［環境設定］を選び、ツール画面を表示してください。

●描画

簡易設定

〈最軽量〉／〈軽量〉／〈標準〉／〈高品位〉の４つのボタンをクリックして設定を切り替えます。
デフォルトは〈標準〉です。上のボタン程、処理速度が向上します。逆に〈高品位〉にすると３D表示が精密描画になりますが、処理速度が低下します。

ガンマ補正

ゲーム画面の明るさを調節できます。ウィンドウモードでは対応しません。〈標準〉でデフォルトに戻ります。

※ゲーム中［Option］の「画面の明るさ」で調節できない場合は、この「有効」からチェックが外れています。または、画面のプロパティやグラフィックデバイスでの設定が優先されることがあります。



処理落ちさせるフレームレート
過負荷時の処理です。デフォルトは 5 です。

デバイス：HAL から変更しないでください。

〈システム情報〉
ボタンをクリックすると、パソコンのシステム情報画面が開きます。

〈DirectX 診断ツール〉
ボタンをクリックすると、[DirectX 診断ツール（P.87）] が起動します。DirectX の各情報の表示、機能テスト、設定の変更などができます。

フルスクリーン：全画面面モード／ウィンドウモードを切り替えます。

32bit バックバッファ/テクスチャ
チェックをするとバックバッファやテクスチャを 32bit カラーにします。（フルスクリーンのみ有効です。）

※Windows8 ではチェックを外さないでください。「D3DERR_INVALIDCALL～」のエラーメッセージが表示され、ゲーム起動に失敗します。

FPS 表示：チェックをするとゲーム画面の左上に「FPS」が表示されます。

流血表現／風に揺れる草木／水面の波／雲の影／ポイントライト／陽炎表現
チェックをすると各種の描画機能が“ON”になります。チェックを外すことで処理速度が向上します。

ハードウェア頂点シェーダ（v1.1）
チェックができると描画速度が向上します。

V-Sync 待ち
チェックをすると画面の更新がリフレッシュレートと同期するようになります。

α 付ポリゴンを Z ソート
チェックをすると画質や表示精度が上がりますが、処理速度が低下します。

圧縮テクスチャ／低解像度テクスチャ／ボスの影を簡素化／ボスの影を低解像度化
チェックをすると各種の描画機能を軽 化し、処理速度が向上します。

内積バンプマップ（ボスのみ）
チェックをするとボスのテクスチャが強化されますが、処理速度が低下する場合があります。

ピクセル等倍のテキスト表示
チェックをすると高解像度画面で、文字表示がにじまなくなります。

MIPMAP
Direct3D の描画で MIPMAP 機能を使用します。チェックを外すと VRAM 消費量が多少減少します。

NOTE

ゲーム動作の改善方法

1.［簡易設定］が〈標準〉で、ゲームの動作が重たい、処理落ちする場合は〈軽量〉にしてプレイしてみてください。

2.［簡易設定］を〈軽量〉にしても重たい場合は、〈最軽量〉にしてプレイしてみてください。

3.〈最軽量〉から「圧縮テクスチャ／低解像度テクスチャ／ボスの影を簡素化／ボスの影を低解像度化」など描画機能を軽量化する項目のチェックを1つずつ外してはゲームをプレイしてみて、お使いのパソコンに合った環境を設定してください。

※ 起動しない場合や、表示がおかしい場合も、環境設定を変更することで改善される場合があります。

●入力割り当て

ゲーム操作に使うデバイスの入力割り当てをカスタマイズでき、その設定を保存できます。

1. 設定を変更したい箇所の〈機能〉ボタンをクリックした後、割り当てたいデバイスの各ボタンやキーを押します。

2. 〈保存〉ボタンをクリックすると、[キー割り当て保存] ダイアログが開きますので、保存する場所は変えずに保存します。ファイル名はプルダウンメニューの名称に反映されます。



機能ボタン

3. 保存した設定はプルダウンメニューで切り替えることができます。また保存したキー設定を選んだ状態で〈削除〉ボタンをクリックすると削除できます。デフォルトの２つの設定は削除できません。

※ プルダウンメニューを選択すると、チェックボックスがデフォルトに戻りますので、再チェックし直してください。

常に左右のマウスボタンで OK/ キャンセルの入力をする
チェックをすると入力割り当てに依存せずに、常に左のマウスボタンで OK、右のマウスボタンでキャンセルができます。

パッドのアナログ入力をデジタル化
チェックをすると方向キーの操作が、アナログパッドであっても８方向になります。ゲーム中の [Option] でも切り替え可能です。

方向キー二回入力ダッシュを許可
チェックをすると方向キーの二回入力でもダッシュになります（ダッシュ修得後）。ゲーム中の [Option] でも切り替え可能です。

攻撃長押しでもリングアーツ使用可能
チェックをすると攻撃キーの長押しでもリングアーツを使用します。ゲーム中の [Option] でも切り替え可能です。

ダッシュ修得後は常に走りをダッシュにする（初心者向け）
チェックをすると移動が常に「ダッシュ」になります（ダッシュ修得後）。ゲーム中の [Option] でも切り替え可能です。

●入力設定

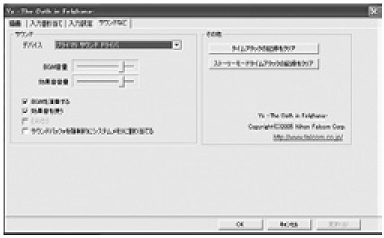


ゲームパッドに関する設定をします。
方向キーの動作確認と、入力閾値の調整ができます。
〈標準〉でデフォルトに戻ります。

フォースフィードバックが使える場合は、〈振動テスト〉でパッドが振動します。

●サウンドなど

音量に関する設定などを行います。



サウンド：BGM ／効果音音量を調節できます。

サウンドバッファを強制的にシステムメモリに割り当てる
チェックをするとサウンドのハードウェアに依存する不具合があった場合に、改善する可能性があります。

EAX2.0
チェックをすると効果音の臨場感が増します。この機能はサウンドのハードウェアに依存します。

その他
〈タイムアタックの記録をクリア〉、〈ストーリーモードタイムアタックの記録をクリア〉ボタンをクリックすると確認ダイアログが表示されますので、〈はい〉をクリックします。

※「ストーリーモードタイムアタック」とはゲームクリアまでの合計プレイ時間のことです。

13 DirectX について

DirectX とは、Windows の機能を拡張するプログラム (API) です。画像処理用の DirectDraw、音声を扱う DirectSound、入力デバイス制御の DirectInput などをひとまとめにしたものです。
DirectX はシステムに深く関わるプログラムであるため、更新にも注意が必要です。特に古い機種や周辺機器のドライバによっては、特定の DirectX のバージョンに対応していなかったり、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。
また、お使いのハードウェアによっては DirectX に対応した最新のドライバを別途用意する必要があります。
詳しくはお使いのパソコンおよび周辺機器の製造元にお問い合わせいただくか、インターネットなどから最新ドライバを入手してください。

※ ゲームの起動、動作に問題がない限り、DirectX を更新する必要はありません。

■ DirectX の更新

本製品に付属の DirectX の更新は、Microsoft 社製のセットアッププログラムによって行われます。このプログラムはお使いの機器のデバイスドライバが DirectX に対応しているかチェックし、対応していない場合は置き換えるかどうかを確認します。
DirectX を更新したことによってシステムが不安定になったり、Windows が起動しなくなった場合には、お使いのパソコンおよび周辺機器の製造元か Microsoft 社にご相談ください。

●更新方法

1. 他に起動しているアプリケーション、常駐ソフトをすべて終了させてください。

2. [ディスク] をドライブにセットします。自動的に [セットアップメニュー] が起動されますので、[EXIT] ボタンをクリックして終了します。

3. [マイコンピュータ] を開きます。ディスクをセットしたドライブを “右クリック” し、[開く] を選択します。

4. “DirectX” フォルダを開き、“DXSETUP.exe” をダブルクリックします。

5. メッセージが表示されます。内容をよくお読みになり、指示に従って更新してください。

※Windows® の正式名称は、Microsoft®Windows® Operating System です。
Microsoft®、Windows®、DirectX® は、米国 Microsoft Corporation の米国、およびその他の国における登録商標です。

■ DirectX 診断ツール

DirectX 診断ツールは、DirectX の各種情報の表示、機能テストと設定の変更などができます。これによってトラブルが解決できる場合もあります。

※Windows８／７の DirectX11 と Vista の DirectX10 では、各種情報の表示のみとなります。

●起動方法

P.81「YsF 設定」を実行し、［描画］タブの〈DirectX 診断ツール〉をクリックすると、Microsoft 社製の DirectX 診断ツールが起動します。または、以下の方法で起動します。

1.Windows8 の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［アプリ］で「ファイル」と入力すると［ファイル名を指定して実行］が見つかりますので、それを選択します。
Windows7／ Vista は［スタート］メニューより､［すべてのプログラム］→［アクセサリ］→［ファイル名を指定して実行］を選択します。XP は［スタート］メニューから、［ファイル名を指定して実行］を選択します。

2.［名前］に“dxdiag”と入力し［OK］をクリックすると、Microsoft 社製の DirectX 診断ツールが起動します。

「イース F」では DirectDraw（描画）、Direct3D（3D 描画）、DirectSound（BGM・効果音）、DirectInput（入力制御）、DirectShow（ムービー再生）の機能を使用しています。特にご確認いただくのは、以下の３項目です。

【［DirectX ファイル］・［DirectX ドライバ］タブ】(DirectX11 および 10 にはありません)
注意ウィンドウ内のメッセージが「・問題は見つかりませんでした。」になっていますか。

【［ディスプレイ］タブ】
［DirectX の機能］内全てが「使用可能」になっていますか。
「使用不可」になっている場合は、〈有効〉ボタンをクリックし使用可能にしてください。
〈テスト〉ボタンをクリックし、各種の描画テストが正常に表示されるのを確認してください。

【［サウンド］タブ】
［DirectX の機能］内の〈テスト〉ボタンをクリックし、各種のテストサウンドが正常に再生されるのを確認してください。

※ 問題が出ている（テストがうまくいかない）場合は、［それでも問題が解決しない場合］タブの「トラブルシューティング」などを参考にして、設定変更してみてください。詳しいご使用方法は「DirectX 診断ツール」のヘルプなどをご覧ください。

14 トラブルシューティング

起こっている症状に関連する項目の内容をお読みになって対処方法をお試しください。
場合によっては Windows の設定変更を行う必要があります。
OS によって若干の違いがありますので、詳しくは Windows のヘルプなどをご覧ください。

■ゲームが開始できない

●ゲーム起動時に [シリアルコード登録] ダイアログが表示される
保証書に記載されている「シリアルコード」(数字 24 桁) を入力して [登録] してください。

●ゲーム起動時に [D3DERR_INVALIDCALL ~] エラーメッセージが表示される
Windows8 の場合は P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [32bit バックバッファ / テクスチャ] にチェックが入っているかを再確認してください。
※ 簡易設定で [最軽量] や [軽量] に切り替えると、チェックが外れますのでご注意ください。

●ゲーム開始時に“ 必要な DLL ファイル＊＊＊ .DLL が見つかりませんでした”というエラーメッセージが表示される。
DirectX の更新が必要です。DirectX の更新してください。
詳しくは P.86「DirectX の更新」をご覧ください。

●ゲームや「YsF 設定」が強制終了してしまう
他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトがある可能性があります。全て終了させてください。
ディスプレイやサウンドが「動作環境 (P.46)」を満たしていますか？ 再度ご確認ください。
ドライバのバージョンが古い、または DirectX のバージョンにドライバが対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

■ゲームを開始すると「YsF 設定」が開き以下のメッセージが表示される

● D3DERR_OUT OF VIDEO MEMORY ~
必要なテクスチャおよびバッファの作成に失敗した場合に表示され、VRAM 容量が不足している可能性があります。

1. P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [簡易設定] を〈最軽量〉に設定して、ゲームを起動してみてください。
2. 動作しない時は、同じ設定で [描画] タブの [ハードウェア頂点シェーダ (v1.1)] のチェックを外して、ゲームを起動してみてください。

※ 改善しない場合は、お使いのパソコンが、「イース F」の動作環境を満たしていない可能性があります。パソコンメーカーにお聞きになるか、パソコンのマニュアルなどでご確認ください。

● D3DERR_INVALID ～

ハードウェアの能力がプログラムの要求を満たしていない場合に表示されます。

1. P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [簡易設定] を〈最軽量〉に設定して、ゲームを起動してみてください。

※Windows８の場合は、[最軽量] や [軽量] に切り替えると、[32bit バックバッファ / テクスチャ] のチェックが外れますので、チェックを入れ直してください。

2. グラフィックドライバの更新を行ってください。

※ 改善しない場合は、お使いのパソコンが、「イース F」の動作環境を満たしていない可能性があります。パソコンメーカーにお聞きになるか、パソコンのマニュアルなどでご確認ください。

■ゲームが続けられない

●パソコンがフリーズ

一部の「Intel 社製チップセット 845G」搭載機にて、溶岩地帯のマップに入るとフリーズしてしまう症状があります。P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [陽炎表現] のチェックを外してください。

●「YsF 設定」が開き以下のメッセージが表示される。
“ ok(～～ h)->data¥map¥ ～” …マップデータ
“ Could't open file.(～～ h)->m_???” …モンスター (またはプレイヤー) データ

「イース F」はマップやモンスターなどのデータがひとつのファイルに圧縮されていますので、そのファイルが部分的に破損していると、マップなどの読み出しでエラーになり表示が出ます。
インストールに失敗しているか、ファイルが破損している可能性があります。ゲームのアンインストール、再インストールで改善されます。

※ 再インストールする前に、インストールするハードディスクに、エラーチェック (スキャンディスク) および、最適化 (デフラグ) を実行すると改善される場合があります。

●プレイ中に、ゲームが強制終了する

ドライバのバージョンが古くて、機能に対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。
最新のドライバでも解消されない場合は、P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [ハードウェア頂点シェーダ (v1.1)] のチェックを外してみてください。

■画面の表示がおかしい

●ドライバが正しくない

グラフィックドライバが正しく選択されていない可能性があります。
以下の方法でお使いのグラフィックデバイスにあったドライバを選択し直してください。

ディスプレイアダプタの確認と変更方法
【Windows８／７の場合】

1. Windows８の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［設定］で「解像度」と入力すると［画面の解像度の調整］が見つかりますので、それを選びます。Windows7の場合は［スタート］メニューの［コントロールパネル］を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします（［コントロールパネル］の表示方法：カテゴリの時）。
※［コントロールパネル］がアイコン表示の場合は、［ディスプレイ］をクリックし、〈解像度の調整〉をクリックします。
2. ［ディスプレイの表示変更］が開きます。〈詳細設定〉をクリックします。
3. ［アダプタ］の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. ［プロパティ］をクリックします。
5. ［ドライバ］タブをクリックし、［ドライバの更新］をクリックします。
6. ［コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します］をクリックします。
7. ［コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します］をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows Vistaの場合】

1. ［スタート］メニューの［コントロールパネル］を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします。
※［コントロールパネル］がクラシック表示の場合は、［個人設定］をダブルクリックし、〈画面の設定〉をクリックします。
2. ［画面の設定］が開きます。［詳細設定］をクリックします。
3. ［アダプタ］の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. ［プロパティ］をクリックし、［ユーザーアカウント制御］ダイアログが表示された場合は、［続行］をクリックします。
5. ［ドライバ］タブをクリックし、［ドライバの更新］をクリックします。
6. ［コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します］をクリックします。
7. ［コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します］をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows XP の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の [画面] を開きます。
2. [設定] タブ内の、〈詳細設定〉をクリックします。
3. [アダプタ] タブをクリックすると、グラフィックデバイスとドライバの情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックし、[ドライバ] タブをクリックします。
5. [ドライバの更新] をクリックし、[ハードウェアの更新ウィザード] を立ち上げます。
6. [一覧または特定の場所からインストールする] を選び、[次へ] をクリックします。
7. [検索しないで、インストールするドライバを選択する] を選び、[次へ] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

●ドライバが古い、または DirectX のバージョンに対応していない

グラフィックドライバのバージョンが古いか、DirectX のバージョンにグラフィックドライバが対応していないと、画面の表示がおかしくなる場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

●ボスの本体が、半透明の黒色や紫色で塗られた表示になる

P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [内積バンプマップ（ボスのみ）] のチェックを外してください。

※ ビデオチップ「nVidia GeForce2 MX、GeForce2 GTS」にて症状がありました。

●あちこちで 3D 表示が三角形で、黒く塗りつぶされたり、透明に抜けたりする

グラフィックデバイスの新しいドライバが、逆に表示を乱す場合があります。

※ ビデオチップ「nVidia GeForce2 MX シリーズ」にて症状がありました。ドライバのバージョンを「6.14.0010.6177」以前まで戻してください。

● Falcom ロゴムービーやタイトル画面で、上半分または左上四分の1だけが表示されたりする

P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [フルシーンアンチエイリアス] を "None" に変更してください。

●画面の縦横比がおかしい

ゲーム画面は、４：３（横：縦）の比率で作成されています。ワイド画面のモニタに全画面表示をしている場合は、モニタ本体の設定ボタンで、ワイドモードを画面比率４：３の適切なものにしてください。

または、P.81「YsF 設定」を実行し、[描画] タブの [フルスクリーン] のチェックを外し、ウィンドウモードでプレイしてください。

■効果音が鳴らない、BGM が正常に再生されない

●音量がおかしい（大きいまたは小さい）

音量が適切な設定になっていません。ゲーム中からは P.76「Option」の [BGM のボリューム] および [効果音のボリューム] を調節してください。また Windows からは以下の方法で調節してください。

ボリュームコントロールを確認する

1. タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックします。
2. 全体の音量は [音量コントロール] あるいは [再生ボリューム] など、効果音と BGM は [WAVE] の音量を調節します。

※ タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、以下を参照して設定してください。

【Windows8 ／ 7 の場合】

1.Windows8 の場合は [Windows] ＋ [C] キーを押してチャームバーを開き、[検索] チャームの [設定] で「タスクバー」と入力すると [タスクバーのアイコンのカスタマイズ] が見つかりますので、それを選びます。
Windows7 の場合は [コントロールパネル] を開き、[デスクトップのカスタマイズ] → [タスクバーアイコンのカスタマイズ] を順にクリックします（[コントロールパネル] の表示方法：カテゴリの時）。

※ [コントロールパネル] がアイコン表示の場合は、[タスクバーとスタートメニュー] を開き、「通知領域」の [カスタマイズ] ボタンをクリックします。

2. 音量を [アイコンと通知を表示] に変更します。

【WindowsVista の場合】

1. [コントロールパネル] を開き、[デスクトップのカスタマイズ] → [タスクバーアイコンのカスタマイズ] を順にクリックします。

※[コントロールパネル] がクラシック表示の場合は、[タスクバーとスタートメニュー] を開き、[通知領域] タブを選択します。

2. システムアイコンの [ボリューム] をチェックします。

【WindowsXP の場合】

[コントロールパネル] を開き、[サウンドとオーディオデバイス] の [音量] タブにある [タスクバーに音量アイコンを配置する] をチェックします。

● BGM が演奏されない、効果音が鳴らない

サウンドドライバが対応していないと、再生できない場合があります。
サウンドデバイス製造元の最新ドライバを別途入手し、アップデートしてください。
または、P.81「YsF 設定」を実行し、[サウンドなど] タブの [サウンドバッファを強制的にシステムメモリに割り当てる] にチェックを入れてみてください。

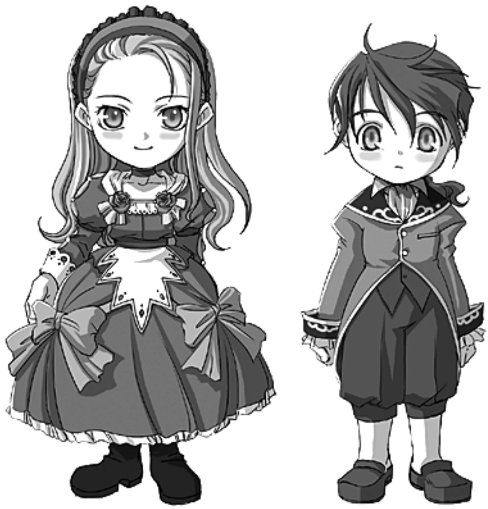
■ゲームパッド

●振動が止まらずに震え続ける

一部の振動機能を持ったゲームパッドにおいて、振動が止まらずに震え続ける場合があります。ゲームパッドのドライバを更新してください。改善されない場合は、P.81「YsF 設定」を実行し、［入力設定］タブの［フォースフィードバックを使う］のチェックを外してください。

●ゲーム起動後に1度振動した後、震えなくなる

一部の振動機能を持ったゲームパッドにおいて、振動が正常に機能しない場合があります。



ALICE & CHRISTOF

■マニュアルに従っても正常に動作しない

本マニュアルの記載にしたがって操作しても正常に動作しない場合、まず以下をお確かめください。

1. 本マニュアルの「動作環境 (P.46)」を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。

2. お使いのパソコンおよびグラフィックやサウンドデバイスなどが、Windows 日本語版および、インストールされている DirectX のバージョンに対応しているか、製造元にご確認ください。

3. 本製品に付属の DirectX9.0c をインストールする際に、グラフィックドライバやサウンドドライバの設定が正しく行われない場合があります。各ドライバが正しく選択、設定されていることを再度ご確認ください。

※ドライバの選択や設定、DirectX9.0c に対応した最新のドライバの入手やセットアップの方法は、パソコンおよびグラフィックやサウンドデバイスの製造元にお問い合わせください。

4.「イース F」をいったんアンインストール (P.50) し、インストールし直してプレイしてください。

※ 再インストールする前に、インストールするハードディスクに、エラーチェック (スキャンディスク) および、最適化 (デフラグ) を実行すると改善される場合があります。

【スキャンディスクを実行する】
[ファイルシステムエラーを自動的に修復する]、[不良セクタをスキャンし、回復する] にチェックをし、[開始] ボタンをクリックします。

スキャンディスク、デフラグの詳しい使用方法については、Windows のヘルプなどをご覧ください。

5.「イース F」では CPU パワーを多量に消費します。無理にクロックアップされているマシンでは熱暴走する恐れがあります。過剰なクロックアップは控え、元に戻してください。

6. お使いの Windows の設定を初期状態に戻し、CPU アクセラレータ、その他増設しているデバイスなどを外し、パソコンをできるだけ購入時の状態に近づけた上で、「イース F」をインストールし直してプレイしてみてください。

ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。
ファルコムホームページの各コーナーをご利用ください。

■ファルコムホームページ
http://www.falcom.co.jp/

■「イース －フェルガナの誓い－」専用ページ
http://www.falcom.co.jp/ysf/

■ Falcom Game Q&A　サポート情報／攻略 Q&A
http://www.falcom.co.jp/qanda/

■ BBS　イースシリーズ専用掲示板
http://www.falcom.co.jp/qanda/bbsYs/wwwbbs.cgi





制作・著作　日本ファルコム株式会社　2005 年　6 月 30 日 初版
2013 年　3 月 22 日 第 4 版

〒 190-0012　東京都立川市曙町 2-8-18 東京建物ファーレ立川ビル 3F
TEL　：042-527-6501　ユーザーサポート
月曜～金曜日（祭日除く）午前 9:00 ～午後 5:30
FAX　：042-548-8515
E-mail：support_h19@falcom.co.jp
※ 番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。

●本製品は 2013 年 3 月に発売されました。発売以降に発表された新機種、必須アプリケーションおよび OS に仕様変更などがあった場合は動作保証ができない場合がございます。

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION

Ys The Oath in Felghana

PLAYING MANUAL

Falcom